

¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO II ● Nº 13
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas.
IVA INC.
PORTUGAL: 750$
ESTE MES:
WORLD RALLY FEVER
ST DS9: HARBINGER
PRAY FOR DEATH
CYBERXPERIENCE
BIG RED RACING
SILENT HUNTER
WHO KILLED...
FAST ATTACK
TNN BASS TOURNAMENT
PGA EUROPEAN TOUR
MICROSOFT GOLF 2.0
CAPITALISM
ST KLINGON
DUKE NUKEM 3D
BAD MOJO
RIPPER
NORMALITY
LA OTRA CARA DEL DESCUBRIMIENTO
Conquest of the New World
¡EXCLUSIVA!
EXPO E3
LOS ANGELES '96
TODOS LOS JUEGOS DEL MUNDO
GRAN REPORTAJE: NOVALOGIC, MAESTRO DE SIMULACIONES
8 413042 303039
00013

stanton

SALON INTERNACIONAL DE LA INFORMATICA

Informat 96

BARCELONA, 30 SEPTIEMBRE - 6 OCTUBRE



Av. Reina Ma. Cristina 08004 Barcelona Tel. 233 20 00 Fax 233 23 19

IBERIA

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 13

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Editorial
Mario de Luis García
Subdirector Editorial
Carlos Doral Pérez
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Director de Distribución
Enrique Cabezas

PC TOP PLAYER es una publicación de
TOWER COMMUNICATIONS

Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Walter Lewin, Tomás Santamaría, Pedro López

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio
Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
Maquetación
Clara Francés Escudero
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez
Infografía
Pedro J. Martín de los Santos
Fotografía
Denis Holzbacher
Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386

Publicidad Barcelona
Pepín Gallardo
Servicio Técnico
Óscar Rodríguez, Antonio Tijerín
Secretaría de Dirección
Rosa Arroyo
Suscripciones
Érika de la Riva
Filmación
Filma Dos
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759

SUMARIO

LA REVISTA DE UNA NOCHE DE VERANO

Esperamos que las largas vacaciones de verano no te hayan hecho dejar olvidado tu ordenador en el rincón menos visitado de tu habitación. El sol abrasador suele derretir el cerebro y a menudo quita las ganas de acercarse a esa cajita de las sorpresas que es el ordenador personal. Quizá tú seas de los que, aún a pesar del calor y de las circunstancias veraniegas, sigues acercándote al ordenador con igual ahínco. Sin embargo, por si acaso, nosotros nos vamos a encargar de que vuelvas a retomarlo con mayores ganas, si cabe, que antes.

Para ello, hemos iniciado nuestro segundo año de vida con paso firme y la mirada puesta en el horizonte. En efecto, de horizonte precisamente se trata, porque te ofrecemos nada más y nada menos que diez páginas dedicadas exclusivamente al reportaje sobre la feria mundial E3, celebrada en la ciudad de Los Ángeles. De nuevo, lo más selecto de nuestra redacción (al menos, eso cree el interesado) se ha traslado al lugar en el que se ponen sobre el tapete todas las apariciones de los próximos meses. No podíamos faltar a una cita tan importante con la actualidad mundial, y mucho menos a la cita informativa que tenemos con vosotros mes a mes. Por este motivo, dada la riqueza de la feria tanto en cantidad y como en calidad, ponemos a tu disposición un así mismo muy extenso reportaje.

Por lo demás, siguiendo el ejemplo de artículos pasados como los de las compañías programadoras LucasArts o DDM, incluimos en este número un repaso a la producción de la casa NovaLogic, que tiene una importante trayectoria a sus espaldas en lo que se refiera a simuladores de las más variadas características. En efecto, nuevamente lo más selecto de nuestra redacción se ha trasladado personalmente hasta las oficinas de esta compañía americana, sita en California.

No nos queda más que desearte que te sobrepongas a tiempo de la modorra propia de la canícula y pongas tu atención en algo de provecho. Para ello, puedes contar con nuestros sólidos comentarios de juegos y con nuestras secciones habituales, todas ellas especialmente preparadas para ti. ¡Hasta la próxima!

ÍNDICE



La estrategia, tras largos años de dura lucha por subir hasta esta posición, se esta consolidando como uno de los géneros preferidos de los usuarios. Si el mes pasado, nuestro *megagame* fue *Civilization 2*, este mes dedicamos la portada a otra gran programa, Conquest of the New World.

CONTENIDO CD ROM

El lugar de honor del CD-ROM pertenece al *megagame* del mes, el gran programa de estrategia Conquest of the New World. El segundo lugar del podio es también para la estrategia: Civilization 2, estrella del pasado número.



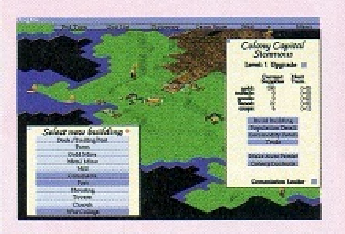
Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



CONQUEST OF THE NEW WORLD

RUN: CONQUEST.BAT

Nuestro juego de portada tiene una excelente demo jugable que te adentra por alguna de sus opciones más comunes. Cuenta con un programa de instalación propio que te indica los pasos que debes realizar para instalarla y configurarla correctamente. De este modo, no deberías tener mayores problemas. Algunas tarjetas Super VGA pueden requerir de un *driver* tipo UNIVESA para funcionar con la demo. Si tienes una Sound Blaster 16 y te da problemas, configúrala como Sound Blaster Pro.











CIVILIZATION 2

RUN: CIV2DEMO.BAT

Civilization 2, nuestro megagame del mes pasado, tiene esta demo no jugable que te ofrecemos para que puedas apreciar las múltiples opciones que posee el programa. Requiere Windows, y si nuestro fichero BAT no logra arrancar la demo, ejecuta el programa CIV2DEMO que se encuentra en el directorio del mismo nombre desde el Administrador de programas.



LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



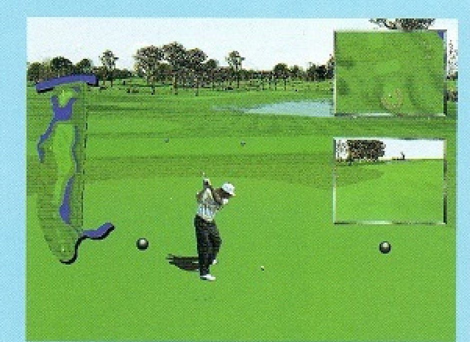
Demo no jugable visible desde el disco duro

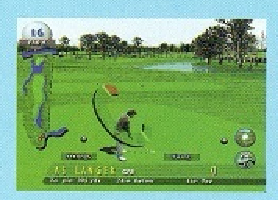


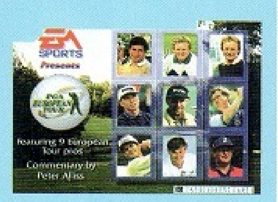
PGA EUROPEAN TOUR

RUN: PGAEURO.BAT

Esta demo es ejecutable desde el CD-ROM, permitiendo jugar un minitorneo contra otros tres jugadores controlados por el ordenador. Con nuestro fichero BAT accederás directamente al juego, aunque si quieres poner más jugadores humanos, deberás ejecutar el fichero DEMO que se encuentra en el directorio PGAEURO del CD-ROM seguido del número que desees (por ejemplo, DEMO 3).



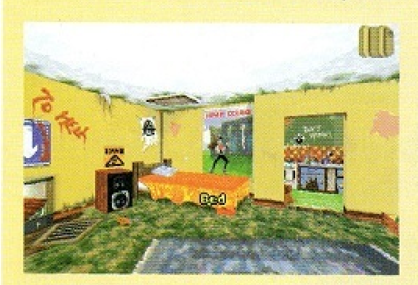


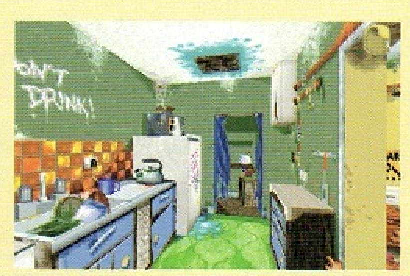


NORMALITY

RUN: NORMAL.BAT

Cuando el instalador propio del programa lo indique, introduce los diferentes parámetros: puedes elegir el directorio en el que se instalará la demo, la configuración de sonido, etc. Lee el fichero de ayuda: indica como se maneja el programa.



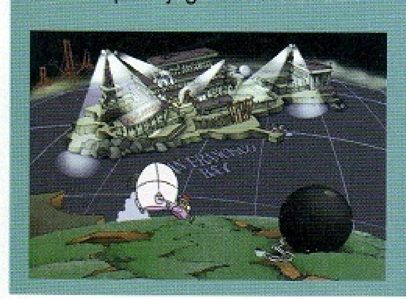




ARCADE AMERICA

RUN: ARCADE.BAT

La demo de **Arcade America** te permite acceder al primer nivel del programa. Es para el entorno Windows, y si nuestro fichero Windows no logra acceder a tu sistema, ejecuta el fichero SETUPHD que aparece en el directorio ARCADE del CD-ROM para instalar a disco duro, o SETUP para jugar desde el CD.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Antonio Tijerín)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

CONTENIDO CD ROM



RENEGADE 2

RUN: RENEGAD2.BAT



Para instalar la demo de **Renegade 2**, necesitas tener 19 Mb. de espacio libre en disco duro. Cuando nuestro fichero BAT lo haya instalado, ejecuta SETSOUND para configurar el sonido y DEMO para poder ver la demo. Algunas tarjetas de sonido dan problemas si tienes QEMM instalado como gestor de memoria.

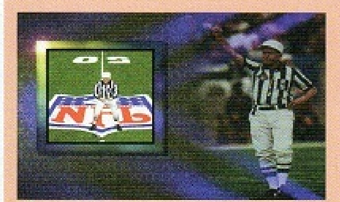


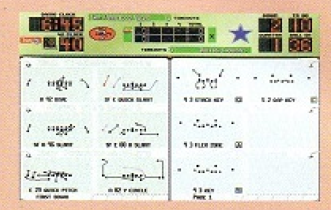


UNNECESARY ROUGHNESS '96

RUN: UR96.BAT

Esta demo se puede ejecutar desde el mismo CD-ROM, permitiendo jugar un partido con dos equipos de la liga norteamericana NFL. Al utilizar los modos Super VGA, algunas tarjetas necesitarán de un *driver* VESA universal si se presenta alguna incompatibilidad.







SHAREWARE



TOXIC THE GROUNDHOG

RUN: SHARE\TOXIC.BAT

Los juegos de plataformas se suelen prodigar en este entorno. Este es muy simple a nivel gráfico pero bastante divertido si le "pillas el tranquillo". Ejecuta TOXIC para acceder al mismo.





CATACOMB APOCALYPSE

RUN: SHARE\CATACOMB.BAT

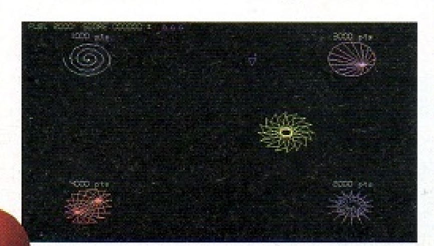
Nos encontramos ante otro de los múltiples clónicos de *Doom* y *Wolfenstein 3D*. Lo mejor de este producto share, sin duda, son los *zombies* que aparecen por doquier. Una vez se encuentre instalado, ejecuta START para comenzar a jugar.



GRAVITON II

RUN: SHARE\GRAVITON.BAT

Uno de los grandes clásicos dentro del mundillo del shareware fue en su día el programa *Graviton* original. Debes teclear GRVTN203 si quieres acceder a la versión 2.03 de este divertido y peculiar juego.

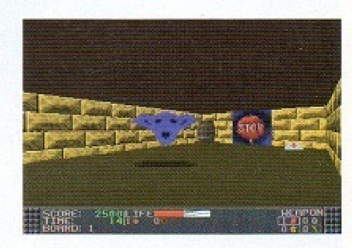




KEN'S LABERINT

RUN: SHARE\KEN.BAT

Se trata de uno de los primeros programas de las mayores compañías en el campo del shareware, Epic Megagames. Una vez esté instalado este primer capítulo, debes teclear SETUP para configurar los distintos parámetros, y KEN cuando quieras ejecutar el programa.



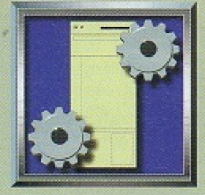
EARTHSIEGE 2

RUN: ESDEMO.BAT

Sólo podrás disfrutar de la demo de **Earthsiege 2** si tienes instalado Windows 95 en tu ordenador.Para instalar la demo, ejecuta el fichero ES2DEMO.BAT. Si por algún motivo tu máquina no lo acepta, ejecuta el comando SETUP que puedes encontrar en el directorio ES2DEMO del CD-ROM desde el Administrador de Programas. Si la demo produce un error de tipo WinG, instala esta librería dinámica ejecutando el comando SETUP, el cual encontrarás en el interior del directorio WING32 del CD-ROM.

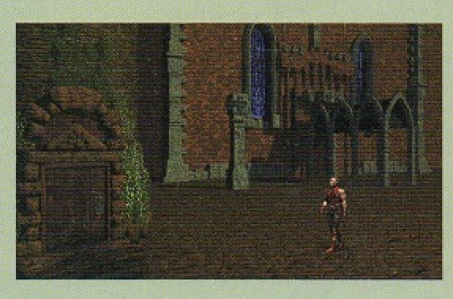






CHRONICLES OF THE SWORD

RUN: COTS.BAT



Esta demo te permite ver una serie de animaciones relacionadas con este programa de Psygnosis. Así, te adelantamos un poco de la historia de un juego que promete ser uno de los más exitosos de la próxima temporada.



CONTENIDO CD ROM

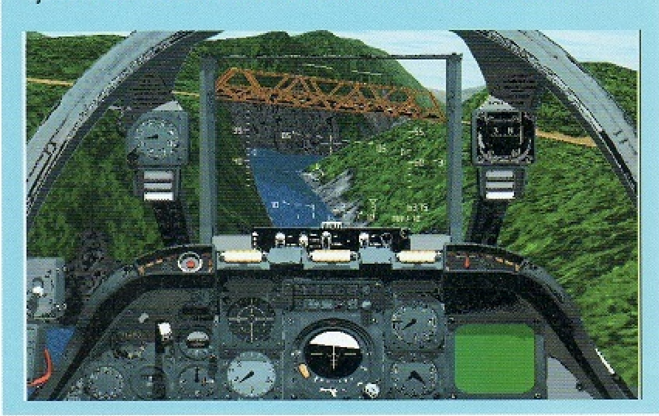
SILENT THUNDER



RUN: STHUNDER.BAT



Sólo podrás disfrutar de la demo de **Silent Thunder** si tienes instalado Windows 95. Para instalar la demo, ejecuta el fichero STHUNDER.BAT. Si tu máquina no lo acepta, ejecuta el SETUP del directorio STHUNDER del CD-ROM desde el Administrador de Programas. Si se produce un error WinG, ejecuta SETUP desde el directorio WING32 del CD-ROM.

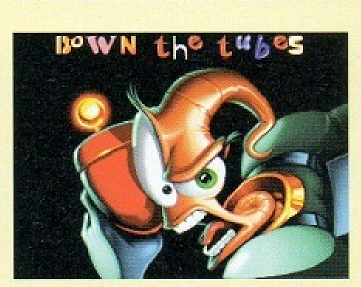


EARTHWORM JIM 1&2



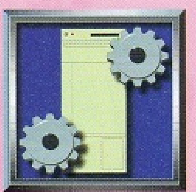
RUN: EWJDEMO.BAT

Para instalar la demo de **Earthworm Jim 1&2**, necesitas tener 7 Mb. de espacio libre en tu disco duro. Cuando nuestro fichero BAT lo haya instalado, tienes que ejecutar el comando SETUP para configurar el sonido y EWJ.BAT para ejecutar desde el principio. Ejecuta EWJ2 cuando quieras acceder directamente a la segunda parte de la demo.





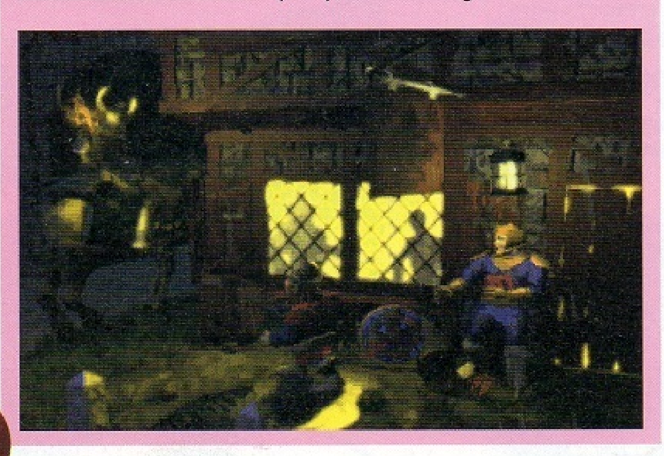
DUNGEON KEEPER



RUN: DKEEPER.BAT

Para ver la demo de **Dungeon Keeper** tienes dos opciones. La primera es utilizar nuestro fichero BAT para instalarlo en disco duro (requiere 28 Mb libres), ejecutando SETSOUND una vez instalado para configurar el sonido, y START.BAT para empezar. También puedes no instalar la demo y ejecutar START.BAT desde el directorio DKEEPER del CD, aunque quizá no configure el sonido.





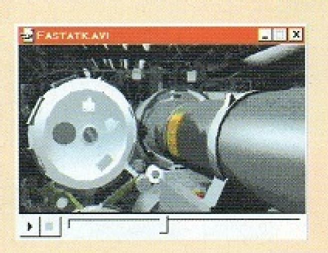
FAST ATTACK



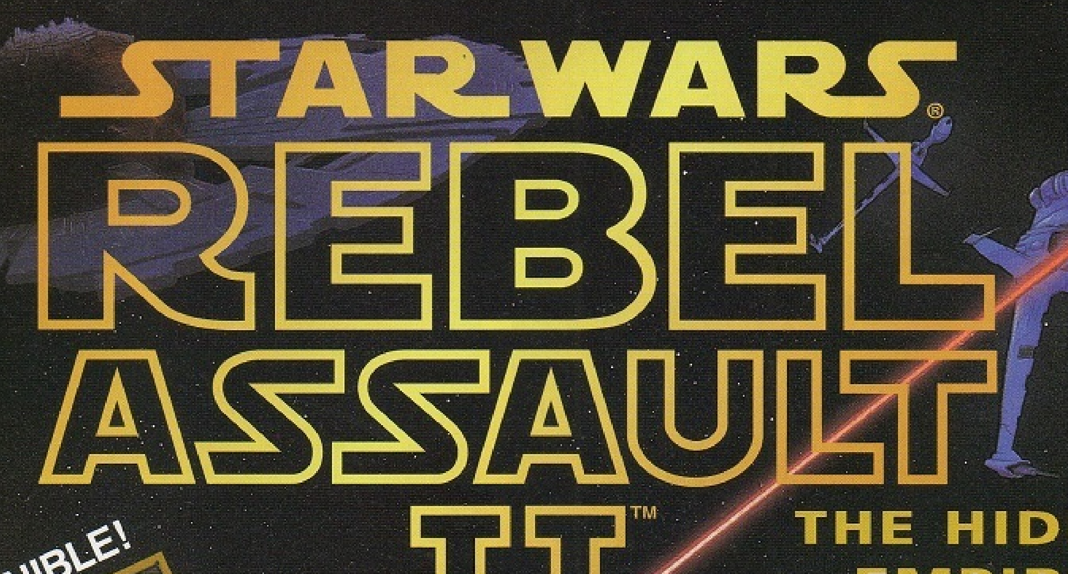
RUN: FASTATTK.BAT

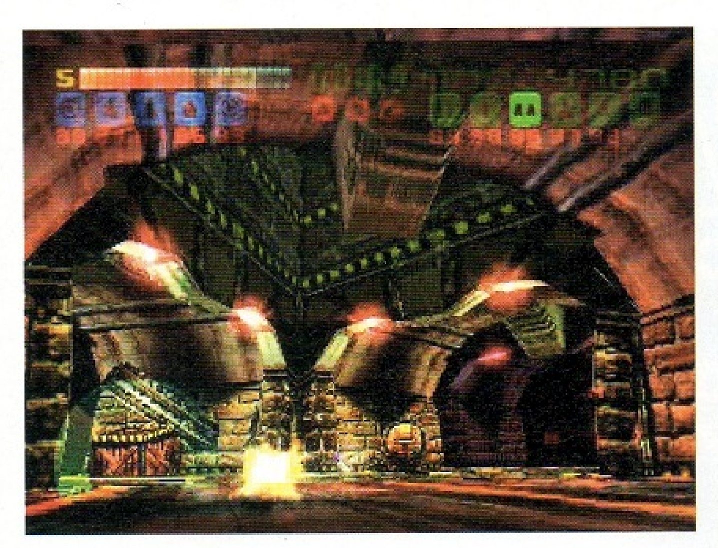


Si quieres ver este vídeo puedes utilizar el programa shareware llamado Quickview que incluimos dentro del directorio FASTATTK del CD-ROM, o bien el Reproductor multimedia de Windows. Las opciones de Quickview aparecen cuando pulsas “ALT+O”. Podrás salir del programa pulsando las teclas “ALT+X”. Para ejecutar el vídeo, sitúate sobre el mismo y pulsa ENTER.






STAR WARS
REBEL ASSAULT II™
THE HIDDEN EMPIRE™



TUNNEL B1

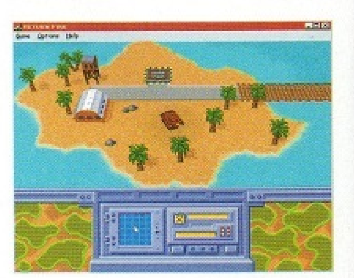
Todavía le queda bastante tiempo de supervivencia a la ya tan manoseada "escuela *Doom*", como demuestra este nuevo y espectacular arcade en tres dimensiones.

En esta ocasión, todo el programa gira alrededor de unos túneles de variado tipo y distinto cariz. Un producto de Ocean ideal para mentes claustrofóbicas.



RETURN FIRE

Time Warner Interactive prepara la primera de sus anunciadas conversiones para Windows 95 de juegos de la consola 3DO. **Return Fire** es un gran programa que te permite controlar a cuatro diferentes artefactos bélicos para conquistar las diferentes islas enemigas. Un arcade bélico muy solvente que esperemos llegue pronto a España.

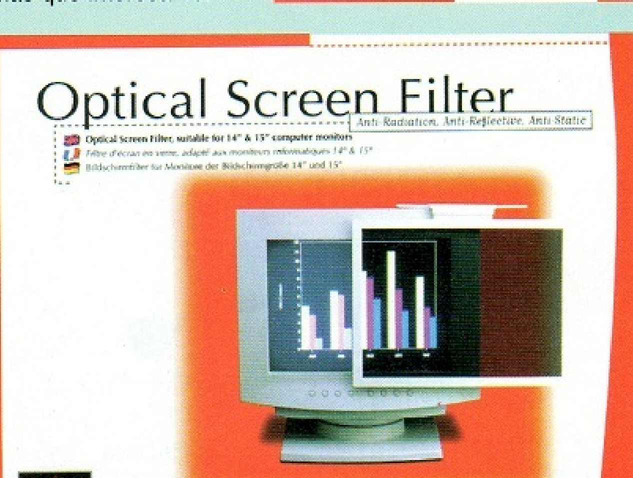


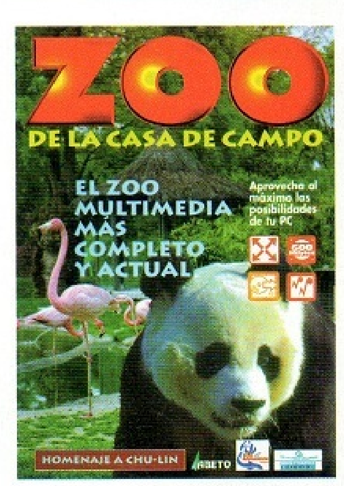
FUNSOFT

Arcadia distribuirá la nueva línea de productos hardware de Funsoft. Estos productos de altísima calidad van desde los habituales *joysticks* y *pads*, pasando por alfombrillas y ratones, hasta cajas para guardar CD-ROMs y disquetes. Más extraños son ya los filtros de pantalla, reposamuñecas, altavoces y cascos para una distribuidora de juegos, pero seguro que con todo este material de la empresa Funsoft estarás de lo más surtido en tu casa a la hora de acondicionar convenientemente tu equipo. Además, el precio de prácticamente todos los dispositivos es más que interesante.

PC Control Pad 6

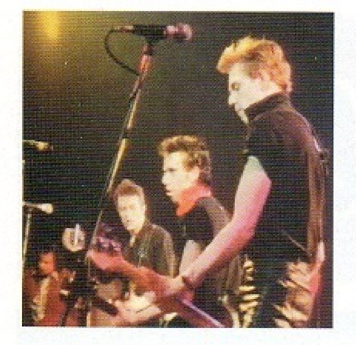




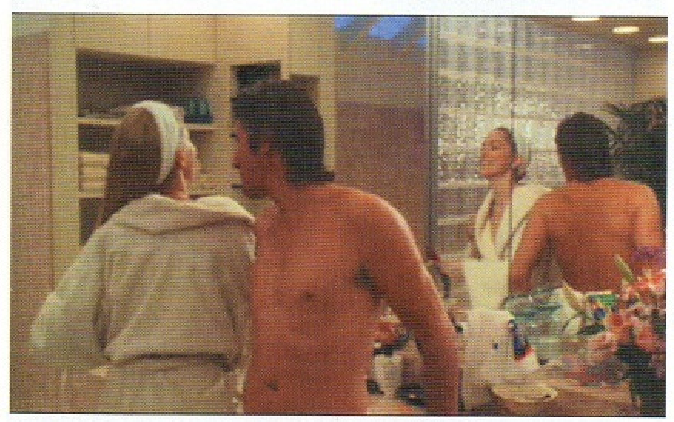


ZOO DE LA CASA DE CAMPO

Si hace ya algún tiempo apareció un CD-ROM Multimedia del Zoo de Barcelona, ahora le toca el turno al de la capital, Madrid. En este CD encontrarás la información más completa acerca de los animales que en él viven, así como sus hábitats naturales, además de un homenaje al recientemente fallecido oso panda Chu-Lin, al precio de 2.995 pesetas. Para mayor información y pedidos, llama a Abeto Editorial: Teléfono (91) 6614211.



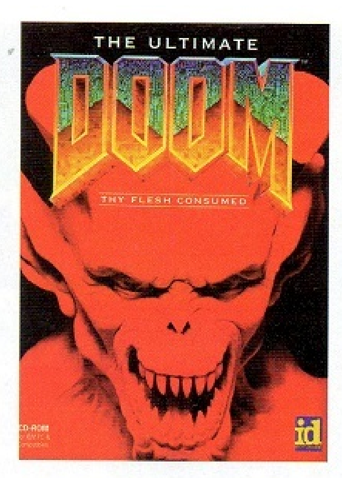




VÍDEO CDs

Acaban de llegar a nuestra redacción las últimas novedades en Vídeo CD. Si lo tuyo es el mundo del cine, podrás engrosar tu videoteca con *Entre dos mujeres*, película protagonizada por los actores Richard Gere y Sharon Stone. Pero si te gusta más el mundo de la música, el grupo Clash vuelve de nuevo en este Vídeo CD llamado *Video Clash*, en el que puedes encontrar ocho diferentes vídeos del grupo inglés conocido por canciones tan célebres e impactantes en su momento como lo fuera su éxito *Should I Stay or Should I Go?*





ULTIMATE DOOM

La versión original de *Doom* más un nuevo capítulo de regalo regresa al mercado unos meses después de su primera aparición en lo que los distribuidores de New Software Center han dado en denominar Precio Joven (2.990 pesetas). Si nunca has tenido *Doom*, deberías conseguir esta versión registrada con la que podrás acceder a uno de los grandes clásicos de la historia del software. Se trata de un escalón que no es posible pasar por alto si se pretende conocer el mundo lúdico.



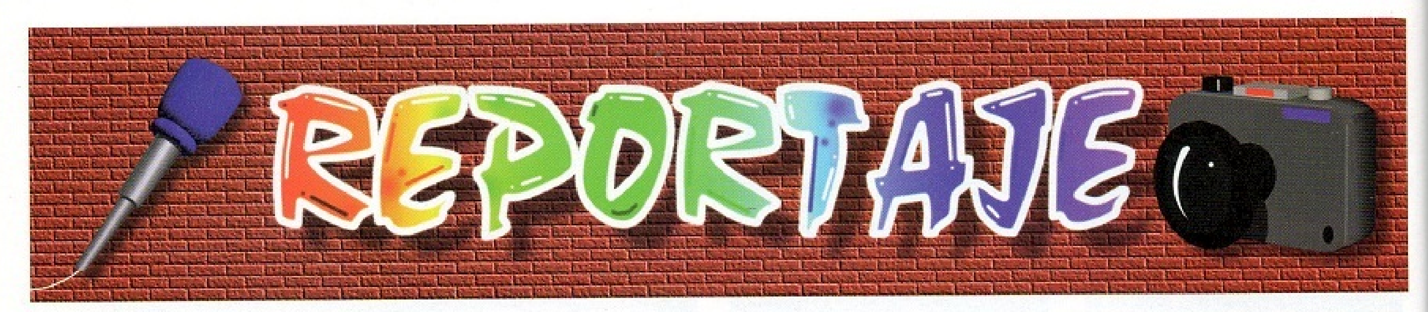
BREVES

GT INTERACTIVE

Esta distribuidora presentó el pasado día 3 de Junio, en el hotel Zurbano de Madrid su nueva línea de productos, que incluía títulos tan atrayentes como *Quake*, de la compañía id Software, *Amok* e *Into the Shadows*, de Scavenger, además de algunos productos preparados para consolas de 32 *bits*. Aunque lamentablemente no tuvimos la oportunidad de ver la versión definitiva del esperadísimo *Quake*, sí pudimos disfrutar de una interesante partida en red entre seis jugadores.

COMMAND & CONQUER CASTELLANO

Virgin ha lanzado una oferta que puede ser muy interesante para todos los poseedores del programa **Command & Conquer** original. Si eres uno de los que se decidieron por este magnífico programa de estrategia, puedes enviar los CD's que compraste a Virgin (tienes la dirección en la página 82 de la revista). Hecho esto, recibirás en no mucho tiempo, contrareembolso de 1.100 pesetas, la edición traducida al castellano de este gran juego. Si quieres obtener más información, puedes llamarles al siguiente teléfono de Madrid: (91) 5781367.

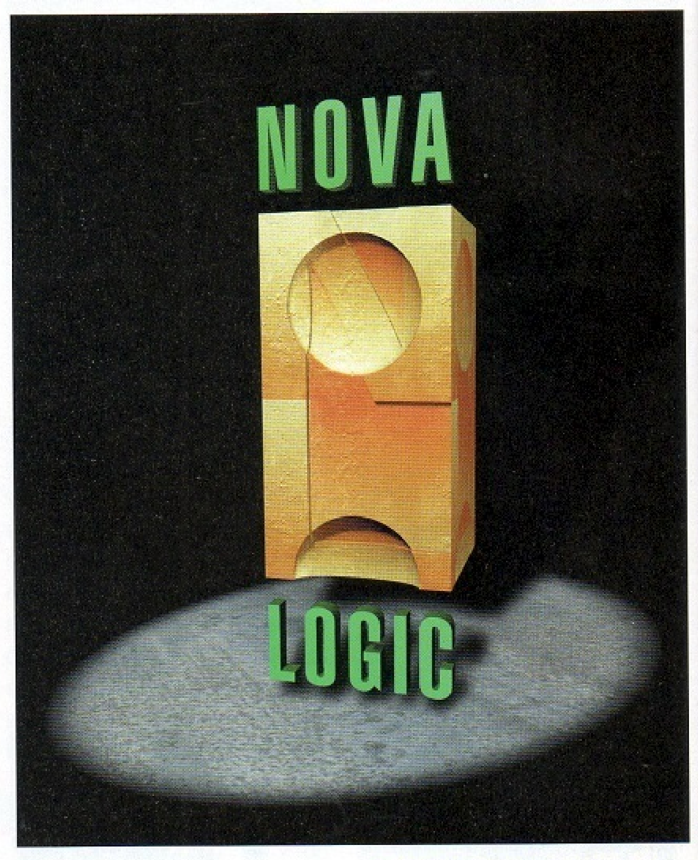


NOVALOGIC

En nuestra visita a la feria E3 de Los Angeles, tuvimos la oportunidad de visitar las instalaciones de NovaLogic, una empresa puntera en la realización de simuladores de todo tipo y gran calidad.

La creadora de títulos como *Wolfpack*, *Comanche* y *Armored fist*, ha crecido de forma totalmente espectacular durante los últimos años. Además de incrementar su capacidad física con la adquisición de mayor espacio para la ubicación de sus oficinas, e incrementar su *staff* incorporando a algunos de los mejores expertos dentro del campo de la programación de videojuegos, la compañía californiana, sita en Calabasas, avanza hacia el futuro pisando fuerte. Ya quedó atrás, y muy atrás, la época en que sacaban al mercado no más que un programa cada dos años largos. El sonado éxito de alguno de sus simuladores les ha permitido expandirse de manera poco menos que espectacular. En la actualidad, están preparando para Septiembre nada más y nada menos que tres espectaculares títulos (**Comanche 3**, **Armored Fist 2**, y **F-22 Lightning**), que serán comentados en las páginas de este reportaje, y mantienen en preparación muchos más. Por si fuera poco, incorporando a sus numerosas huestes una empresa de nombre Pushpop Productions, dedicada hasta el momento exclusivamente a la grabación y digitalización de vídeo, es decir, a la producción de películas para posteriores aplicaciones, entre ellas las del mundo de los videojuegos. Claro que toda esta auténtica revolución en NovaLogic comenzó en este año 1996, pues no siempre fue así.


El ambiente de trabajo que reina en NovaLogic es de lo más equilibrado. En esta fotografía podéis ver al equipo de *Beta Testers* en pleno, trabajando sobre los nuevos productos de la compañía.



CONVERSIONES A GOGÓ

La compañía nació en 1985, formada por John García, un gallego afincado en Estados Unidos desde su más tierna infancia. Anteriormente, John había comenzado su carrera dentro del campo de los ordenadores a comienzos de esa década trabajando para Datasoft, siendo programador de títulos tan conocidos como la versión para Applel del éxito de Sega Zaxxon.

Una vez se formó NovaLogic (el nombre significa Nueva Lógica), la empresa comenzó su trabajo en este mundillo dedicándose a realizar conversiones de juegos de máquinas recreativas de la calle de Nintendo y Sega, y versiones para Macintosh de ciertos productos de compañías como Broderbund y Electronic Arts.

COMIENZA EL ESPECTÁCULO

En 1989, la compañía lanza al mercado su primer producto original, el premiado *Wolfpack*, un simulador de submarinos de la Segunda Guerra Mundial que introducía en el PC detalles nunca antes vistos en este tipo de simuladores. Este título se vió seguido de *Rocketeer*, un trabajo para Disney, basado en la película del mismo nombre. Se trataba de un arcade multinivel que incluía diferentes estilos de juego y que más tarde fue convertido a cartucho para la consola Super Nintendo.

Pero cuando de verdad logró NovaLogic alcanzar la fama internacional fue al realizar *Comanche* en 1992. Éste, primer título que utilizaba la tecnología Voxel Space (echa un vistazo al recuadro adjunto), logró un éxito comercial sin precedentes dentro del ámbito de los simuladores (años más tarde este título se vería convertido también a la plataforma Super Nintendo). Un año después, 1993, se presentó *Ultrabots* (un juego de Electronic Arts), y la versión CD y el disco de misiones de *Comanche*. Sólo un año más tarde llegó el segundo gran éxito, Armored Fist, un programa de tanques, que, al revés de los típicos juegos de Microprose, potenciaba más la parte arcade que la de simulador, aunque por supuesto se tratase de uno de ellos. Ese mismo año, se formó la filial europea, con sede en Londres.



En esta imagen se muestran las instalaciones de NovaLogic, aunque según nos dijeron los responsables de la compañía, van a adquirir unos terrenos cercanos para poder ampliar sus ya espaciosas oficinas. Situado en una de las mejores zonas de California, Calabasas es un entorno agradable para estas empresas.

NUEVA ÉPOCA, NUEVOS RETOS...

Los tiempos avanzan que es una barbaridad, y NovaLogic no se podía quedar en la estacada. Aparte de realizar versiones Macintosh de sus juegos más populares, en 1995 la compañía lanzó la segunda parte del programa que la popularizó. Se trataba de uno de los productos más esperados por parte de todos los amantes de los simuladores. *Werewolf vs. Comanche* llegó, vió, pero no venció, ya que lo que se nos vendía era el mismo juego pero con la posibilidad de jugar por red contra un amigo. Ante tal decepción, NovaLogic decidió actualizarse, y para ello nada mejor que actualizar su sistema estrella, el llamado Voxel Space, por lo que han dedicado esta última época a desarrollar esta técnica. Los últimos programas, de los que os hablamos en las siguientes páginas, son una verdadera maravilla lúdica, por lo que pensamos que esta empresa al vuelto al listón que ya alcanzó con *Comanche*. Además, pudimos ver pequeños fragmentos de sus nuevos proyectos, algunos de los cuales se separan un poco de la línea de simulación. Os aseguramos que en cuanto tengamos más datos sobre ellos, os mantendremos informados puntualmente, como siempre.

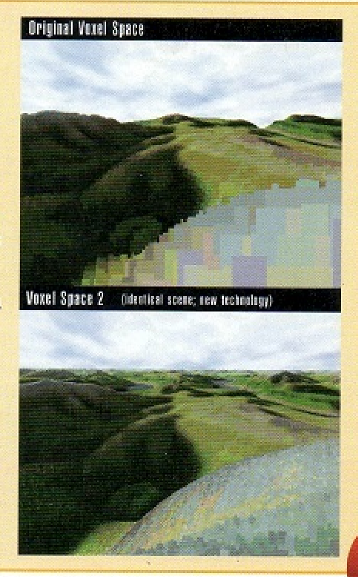
D. GOZALO

VOXEL SPACE 2

VOXEL SPACE2

Muchos recordaréis el Voxel Space orginal. Juegos superestrellas como *Commanche* y *Armored Fist*, lo utilizaron en su día obteniendo un éxito sin igual, ya que hasta entonces no se había conseguido una calidad gráfica similar en ningún simulador de aquella época. El problema, tal y como se demostró en *Werewolf vs Comanche*, es que esta técnica se había quedado anticuada. Por este motivo, los señores de NovaLogic se pusieron en marcha para crear la segunda generación de Voxel Space que es utilizada en los nuevos juegos que os comentamos en este reportaje.

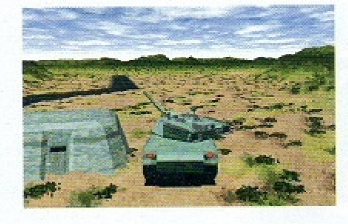
Voxel Space (implementación del volumen de *pixels*) es una tecnología para crear terrenos 3D con calidad fotorealista, a una velocidad más que aceptable. Al contrario que la anterior versión, ahora se hace un uso masivo de la Super VGA, alcanzando unos niveles de realismo sin igual, que logran comparar a estos juegos con los simuladores profesionales que utilizan los pilotos de combate en sus entrenamientos.

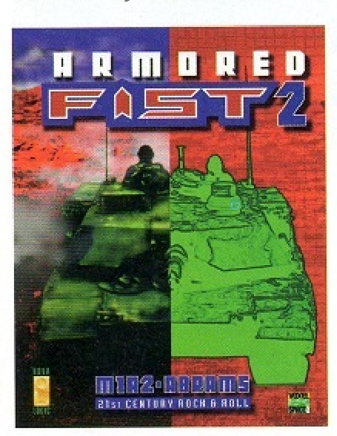


REPORTAJE

ARMORED FIST 2

El gran simulador de tanques **Armored Fist** pronto tendrá su continuación gracias a la técnica Voxel Space 2. Si bien en la primera parte se sacrificó la calidad gráfica por la jugabilidad, en esta entrega se salvan las dos cosas, sobre todo si tenemos en cuenta que se utilizan rutinas Super VGA para dotar de una mayor consistencia al programa. Además, se han incluido nuevas opciones, desde nuevas perspectivas para visionar el tanque (no sólo desde el interior de la cabina, sino también desde las vistas externas) hasta la ampliación de las posibilidades de armamento y la capacidad ofensiva y de movimiento de estos carros de combate. Como en anteriores ocasiones, los chicos de NovaLogic han contado con el apoyo del ejército de los Estados Unidos en este proyecto, por lo que podemos considerarlo como uno de los simuladores más realistas.

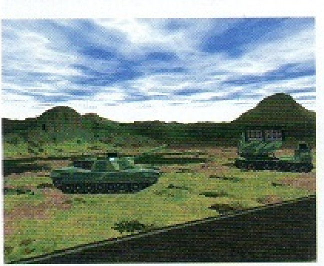








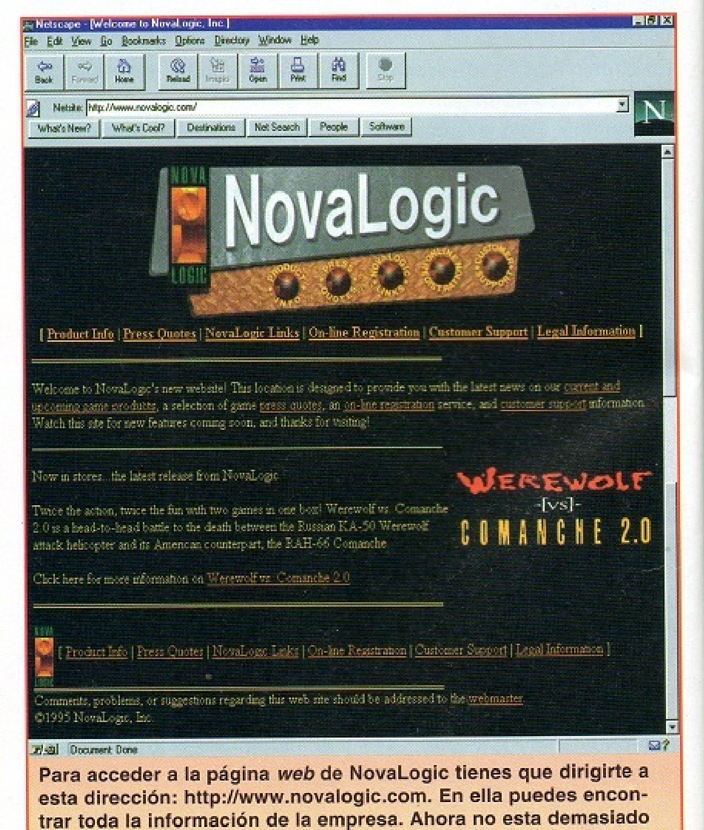








La sección de diseño de NovaLogic es uno de los puntos de encuentro de algunos de los mejores diseñadores de simuladores del mundo. En este lugar se gestan las ideas de lo que serán futuros programas de esta alada compañía californiana.



Para acceder a la página *web* de NovaLogic tienes que dirigirte a esta dirección: http://www.novalogic.com. En ella puedes encontrar toda la información de la empresa. Ahora no esta demasiado actualizada, pero dentro de poco incluirán sus nuevos productos.

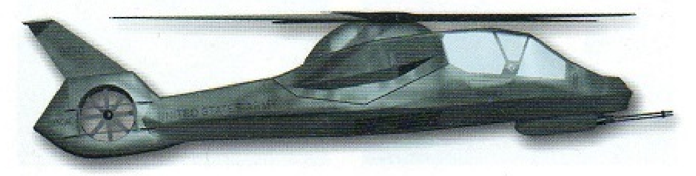




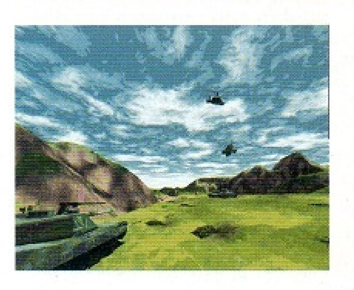
COMANCHE 3

Se trata a estas alturas del producto menos avanzado, pero en Calabasas ya pudimos ver una versión muy mejorada respecto a la de las fotografías que acompañan al reportaje. Por supuesto, y al igual que *Armored Fist 2*, utiliza la técnica Voxel Space 2. Así, se separa abismalmente de la calidad que pudimos apreciar en *Comanche* y *Comanche vs. Werewolf*.

Entre las mejoras, además del uso de gráficos Super VGA, podemos incluir la nueva visión externa, mucho mejor realizada que en los anteriores títulos, la no restricción de altura del helicóptero (ahora podemos elevarnos todo lo que queramos pasando entre las distintas capas de nubes), las nuevas tácticas de combate y la mayor inteligencia de los enemigos.

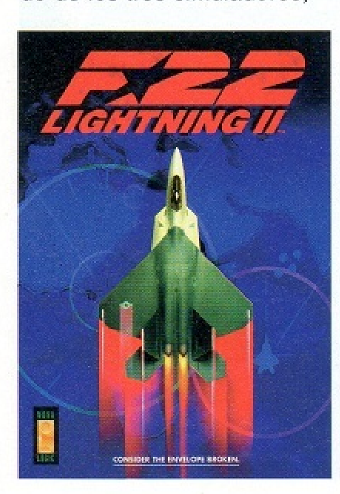


El proyecto Comanche está basado en el helicóptero de combate RAH-66, un prototipo del helicóptero del siglo XXI que utilizarán las fuerzas armadas norteamericanas. Por este motivo, muchas especificaciones no se corresponden totalmente con la realidad, pero se nota que tienen el apoyo de las Fuerzas Armadas americanas, ya que es la única compañía programadora con la que colaboran habitualmente para la realización de este tipo de software lúdico.

F-22 LIGHTNING

El único de los nuevos lanzamientos de NovaLogic que no ha sido basado en la novedosa técnica de generación de gráficos Voxel Space 2. Es hasta ahora, además, el menos anunciado de los tres simuladores, pero promete ser una grata sorpresa. Centrado en el caza de combate F-22 de la compañía Lockheed (la cual ha proporcionado todos los detalles de este avión del siglo XXI), tiene unos gráficos Super VGA francamente espectaculares. Sobre todo, destacan las texturas con las que se han realizado los diferentes terrenos en tres dimensiones, entre ellos especialmente los de las zonas costeras.





Por si fuera poco, es posible jugar en red local o bien a través del módem. En efecto, puesto que se trata más bien de un arcade que de un simulador, esta es una de las opciones más emocionantes, como pudimos comprobar.







A.T.F.

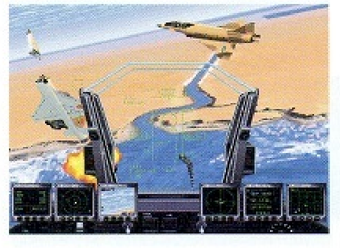
COMPAÑÍA: JANE'S ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Si *U.S. Navy Fighters*, y su disco de datos *Marine Fighters* obtuvieron un éxito inusitado, **A.T.F.** (*Advanced Tactical Fighters*, es decir Cazas Tácticos Avanzados en traducción libre), de Electronic Arts bajo el sello Jane's, supera con creces a los dos anteriores títulos. Aunque se basa en el mismo *engine*, se ha mejorado mucho la jugabilidad. Debido al avance de los procesadores, es posible acceder a los modos Super VGA de forma mucho más rápida, gracias a los cual la



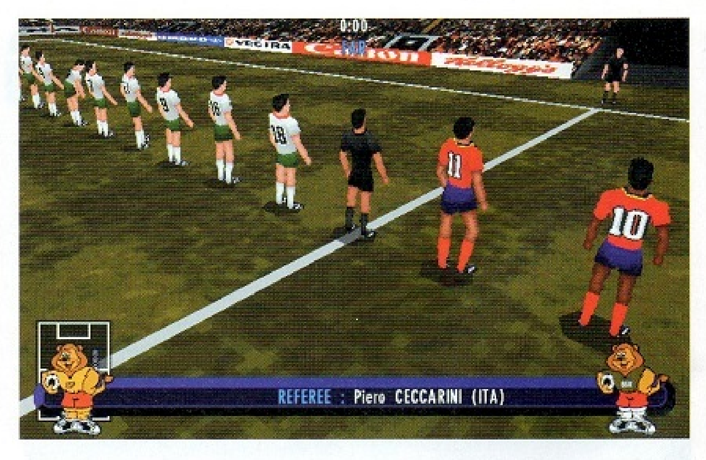
calidad final obtenida es bastante mayor aún. Entre los aviones que puedes encontrar aparecen nuevos modelos, de los cuales la mayoría todavía está en plena experimentación, por lo que este programa permite jugar con cazas que todavía no están en activo.











EURO 96

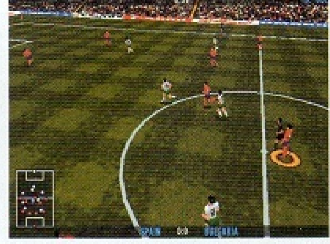
COMPAÑÍA: GREMLIN ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Raro era que la Eurocopa no atrajera a las casas de software para realizar un programa de fútbol. En este caso, han sido los programadores de Gremlin los que han realizado la versión oficial de este evento. Han actualizado su reconocido *Actua Soccer* para realizar un completo simulador futbolístico.

El juego en sí no ha cambiado, pero las múltiples opciones añadidas y la inclusión de los jugadores reales de cada



equipo logran crear un ambiente que echábamos de menos en este tipo de programas. Cabe destacar sobre



todo la posibilidad de cambiar a nuestro antojo las diversas opciones y las alineaciones de las selecciones.

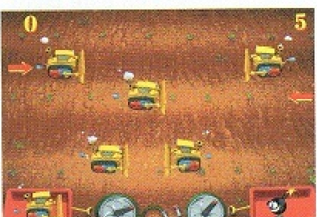
GEARHEADS

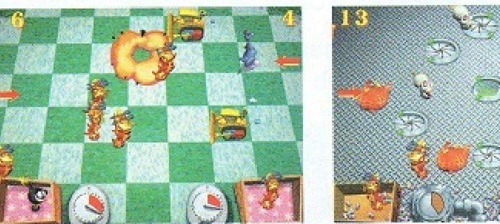
COMPAÑÍA: PHILIPS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

La originalidad últimamente no prima en el mundo de los videojuegos, por lo que es de agradecer que títulos como este **Gearheads** lleguen hasta nuestro mercado. Se trata de un arcade para el entorno Windows que lleva a unos singulares personajes a los más extraños parajes.





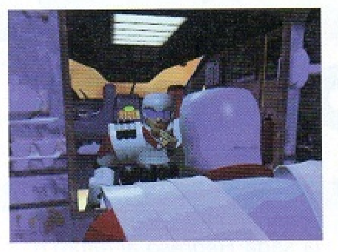






GENDER WARS

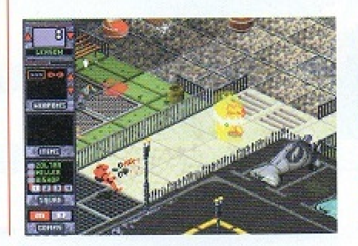
COMPAÑÍA: SCI ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA





Continuamos con juegos originales. En esta ocasión no se trata de originalidad por el tipo de juego sino por su argumento. Debes controlar un ejército del sexo que desees en un curioso juego de estrategia que encantará a los seguidores de títulos como *Command & Conquer*.

Por lo que se refiere a los gráficos, se trata de un programa Super VGA. En efecto, como es posible apreciar por las pantallas que acompañan a este breve comentario, ese apartado ha sido especialmente trabajado, tanto en las animaciones y los menús como a lo largo de todo el desarrollo.



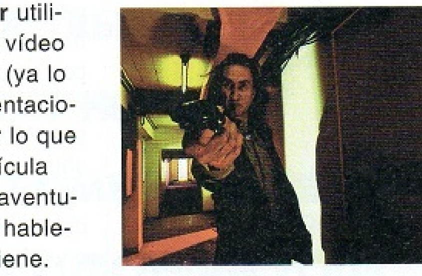


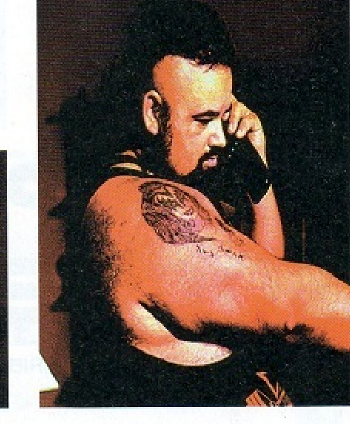
URBAN RUNNER

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

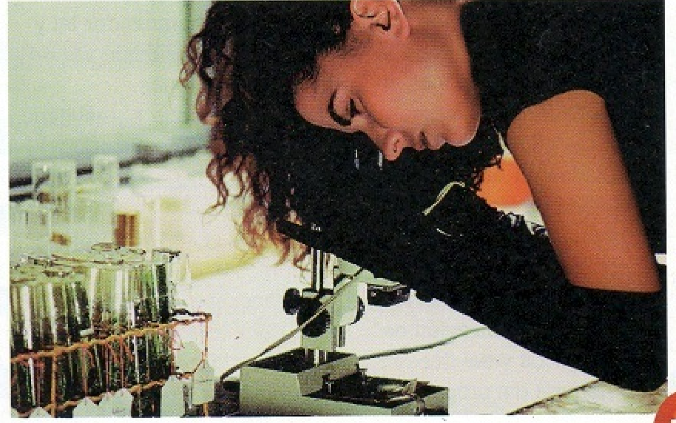
Tras ser comprada por Sierra, Coktel Vision paró momentáneamente su producción de videojuegos, pero volvieron al buen camino con títulos como *Woodruff and the Schnnible of the Azimuth* y la serie *Playtoons*.

Con **Urban Runner** utilizan por primera vez vídeo real en el desarrollo (ya lo empleaban en presentaciones y similares), por lo que parece más una película interactiva que una aventura. Del resultado os hableremos el mes que viene.









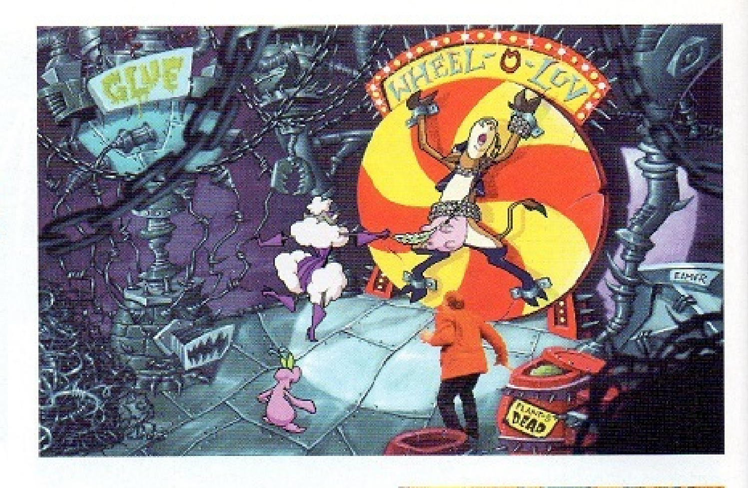
PREVIEWS

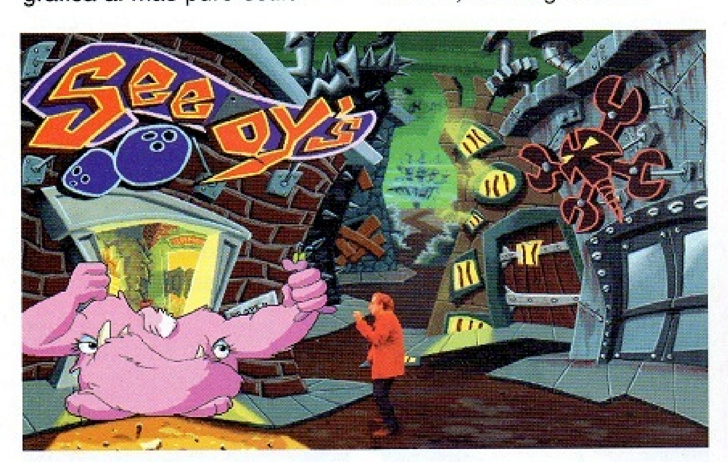
TOONSTRUCK

COMPAÑÍA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

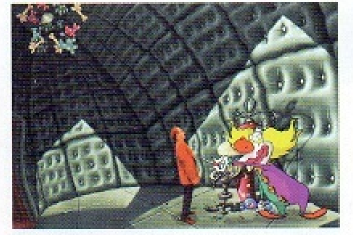
Con **Toonstruck**, el último título de Virgin, tienes la diversión totalmente asegurada. Se trata de una aventura gráfica al más puro estilo dibujo animado que está protagonizada por Christopher Lloyd (actor de la saga *Regreso al futuro* o *La familia Addams*). Por lo demás, se integra en un mundo de dibujos animados al estilo del de *Cool World* (protagonizado en este caso por Kim Basinger).

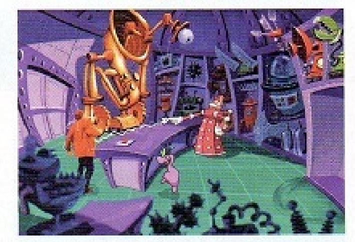
Como verás en las fotos de esta *preview*, los gráficos son realmente impresionantes.

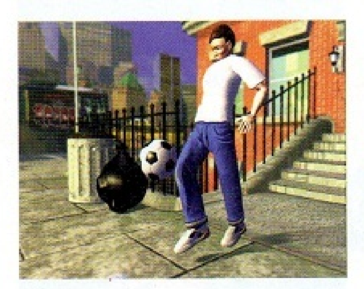


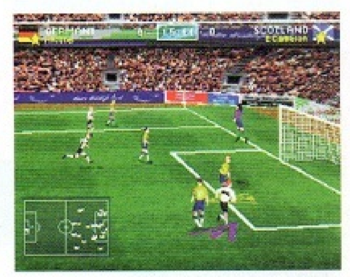












OLYMPIC SOCCER

COMPAÑÍA: U.S. GOLD ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Si antes os hablábamos de *Euro 96* (juego basado en la Eurocopa), ahora le toca el título a **Olympic Soccer**, el programa oficial de las Olimpiadas de Atlanta en la modalidad de fútbol.

Con una presentación superespectacular, este juego utiliza novedosas técnicas técnicas para la realización de sus gráficos y del desarrollo general del programa, ofreciendo un conjunto general esperanzador tal y como hemos podido ver en las últimas ferias.

Esperemos que el resultado final sea tan convincente.

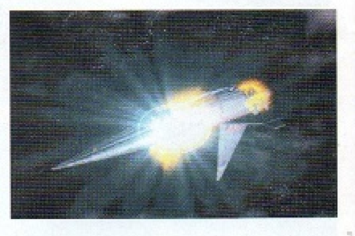


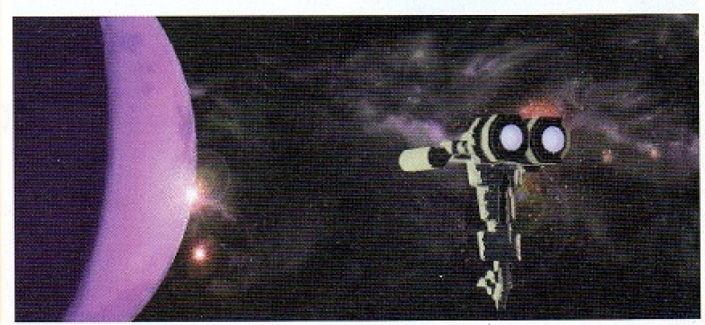
RENEGADE 2

COMPAÑÍA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

De segundas partes hemos hablado en demasiadas ocasiones, pero en este caso se trata de la secuela de un buen título. Si bien *Renegade* tuvo que luchar duramente con *Wing Commander 3*, ahora lo tendrá bastante más fácil. Este título de gran calidad tiene como ventajas la posibilidad de que, aunque se trate de un juego Super VGA, corre en máquinas menos potentes que las de otros títulos estrella.



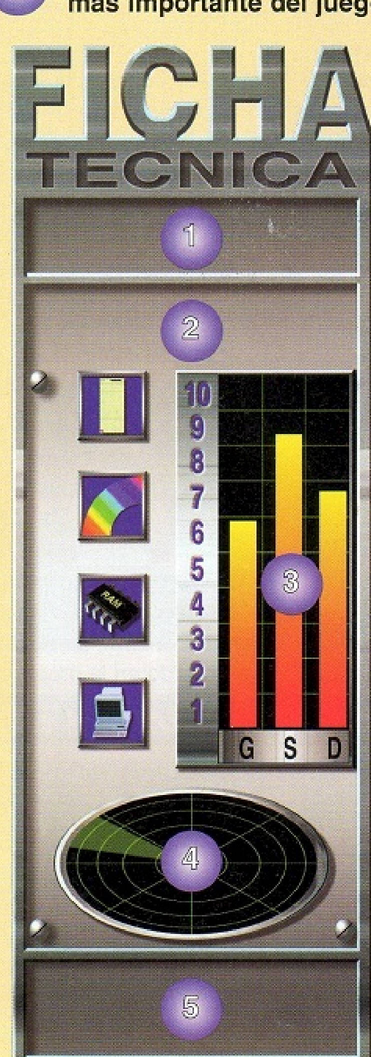




JUEGOS

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



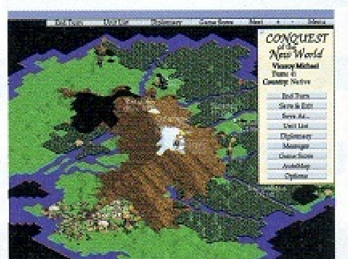
ÍNDICE

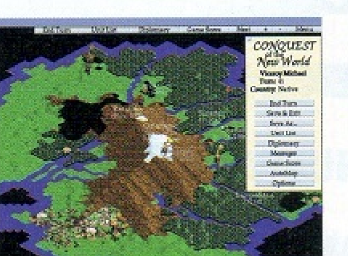


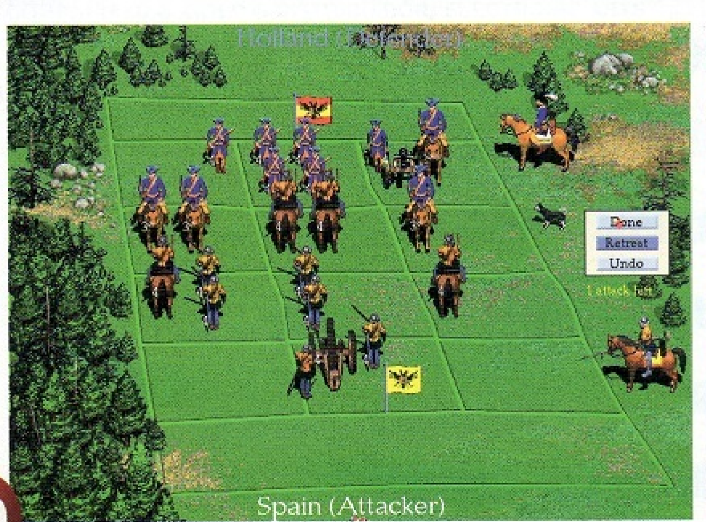
Se trata de un juego para pensadores natos que combina la estrategia militar y la comercial con la diplomacia. Esto, junto a sus gráficos, le convierte en un serio competidor para los programas del género.

Conquest of the New World

Si has tenido el placer colonial de jugar con el gran clásico de estrategia *Colonization*, de la casa Microprose, no cabe duda de que este nuevo título logrará volverte loco. Basándose en, si no los mismos, principios muy parecidos, **Conquest of the New World** (**CNW** de ahora en adelante) te sitúa a mediados del presente milenio y te obliga a meterte en el papel de un valeroso conquistador en busca de gloria en el Nuevo Mundo recién descubierto. Sólo con un puñado de unidades debes ser capaz de conquistar las nuevas tierras para tu rey. Pero no estarás solo. Exploradores y conquistadores de otros países competirán contigo para alcanzar el mismo objetivo. No es una empresa fácil dominar el mundo.



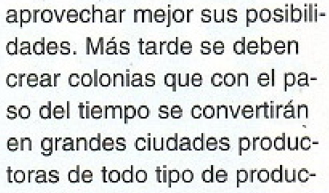




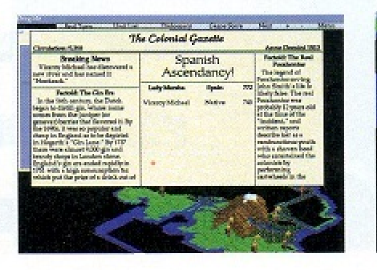
Se trata de un programa bastante complicado en apariencia por la gran cantidad de cosas que es necesario tener en cuenta para poder jugar. Pero no tienes motivo alguno para asustarte. En muy poco tiempo, cualquier jugador con al menos dos dedos de frente es capaz de dominar la situación y controlar todo lo que tiene entre manos. En primer lugar, debes encontrar un sitio adecuado para desembarcar tus unidades y explorar los alrededores. La exploración es uno de los factores más importantes del juego.

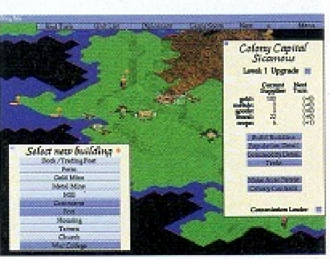
JUEGO DEL MES

Al principio todo el terreno permanece oculto, hasta que poco a poco se va desvelando. Para jugar con ventaja sobre tus contrincantes, es vital conocer el terreno que se pisa y estudiar la manera de



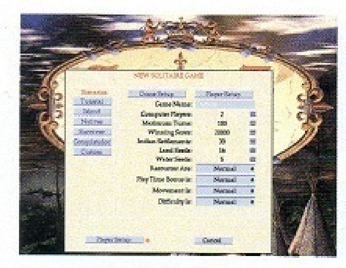
aprovechar mejor sus posibilidades. Más tarde se deben crear colonias que con el paso del tiempo se convertirán en grandes ciudades productoras de todo tipo de productos listos para comerciar. El comercio es otro de los factores muy importantes de **CNW**, de modo que no debes perderlo de vista en ningún momento. Cada una de nuestras colonias necesita ciertos productos para salir adelante. Todo aquello que no pueda ser producido en la propia colonia debe obtenerse por medio del comercio. Por lo tanto, también será importante mantener unas buenas relaciones comerciales con tus vecinos.

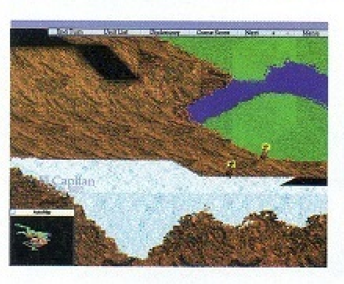




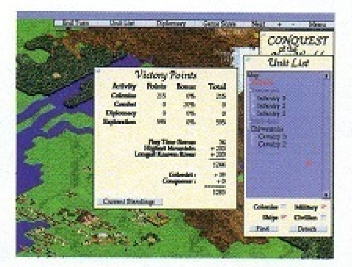
Pero, por si todo esto fuera poco, hay que tener en cuenta un factor mucho más peligroso: la guerra. Ésta es un instrumento de doble filo que puede ser muy provechosa en determinados momentos pero también, cómo no, puede ser nefasta. Cuidando convenientemente las relaciones diplomáticas con los demás países con intereses en la zona podrás evitar conflictos que sean innecesarios. Sin embargo, siempre tendrás que estar bien preparado por lo que pueda pasar. El descuido puede acabar contigo.

Conquest of the New World dispone de un interfaz de usuario que está basado en ventanas y es muy simple. Así, por tanto, es muy fácil de usar, además de ser lógico y natural. La ventana principal del programa muestra la zona de juego y en la parte superior de la pantalla aparece una barra de menú con las opciones más importantes. El manejo de las unidades se realiza mediante el ratón, aunque existen algunas teclas que te permiten jugar con una fluidez mucho mayor. Haciendo doble *click* sobre



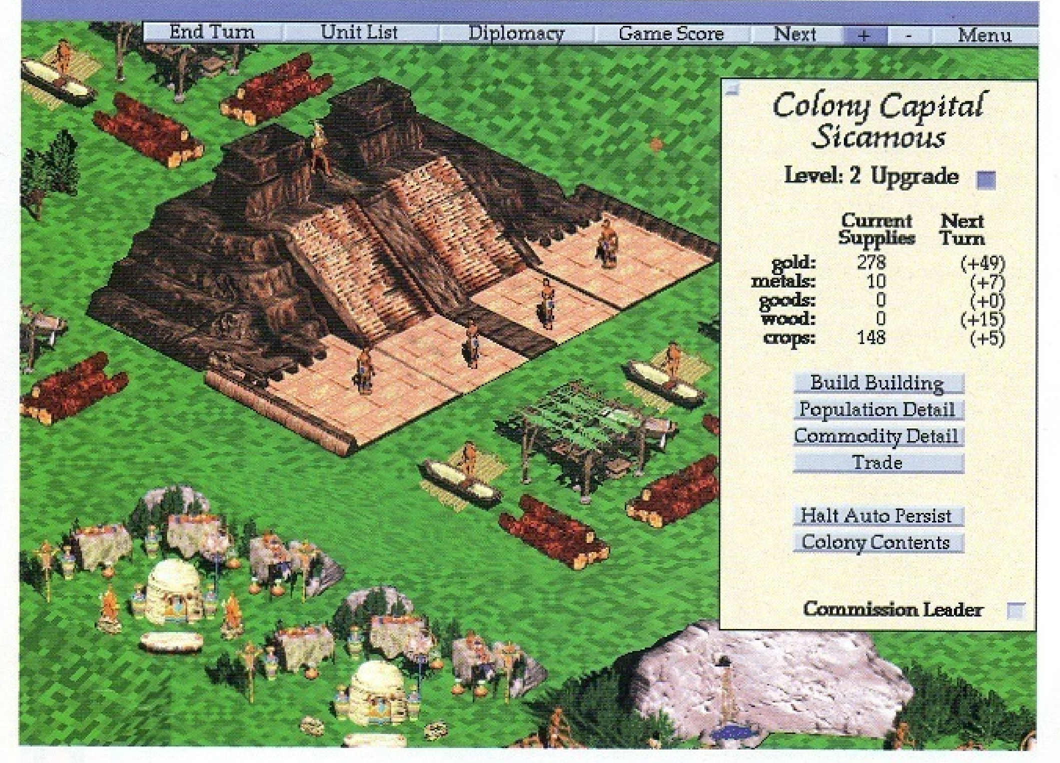


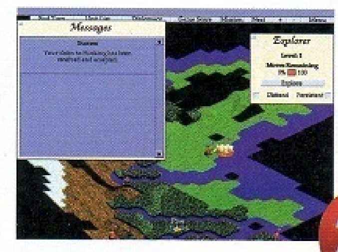




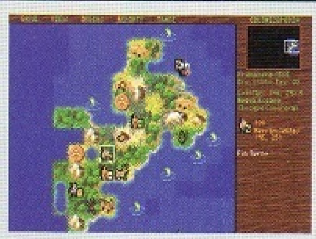
cualquiera de las unidades que se encuentran en el campo de juego se muestra una ventana que contiene información referente a la unidad seleccionada y varios botones con las órdenes que puede recibir. Para mover una unidad no tienes más que emplear el método de arrastrar y soltar (*drag and drop*).

La zona de juego puede ser ampliada y reducida utilizando los dos botones del menú principal dispuestos a tal efecto. De esta manera es posible tener una visión de conjunto del estado de la situación, o bien visualizar hasta los más pequeños detalles de nuestras unidades y construcciones. Es precisamente en estas vistas detalladas en las que se puede apreciar con la suficiente precisión la calidad de los gráficos SVGA. Los gráficos del programa, en general, están bastantes cuidados, sea cual sea el tamaño, pero las vistas más recomendables son las más alejadas, pues proporcionan una idea más general de lo que está sucediendo. Además, te vas a topar con un pequeño problema añadido cuando te decidas por las vistas más cercanas. Las unidades ganan bastante en lo que se refiere a detalle, por supuesto, pero el terreno, lamentablemente, pierde bastante calidad. Está

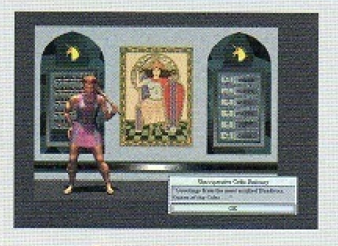




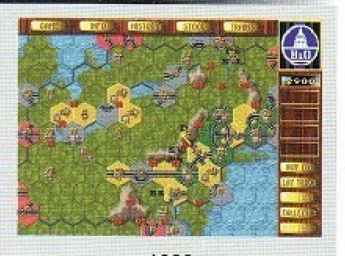
ALTERNATIVAS



COLONIZATION
Microprose•Proein, S.A.
El primer juego de descubridores, del creador de Civilization.

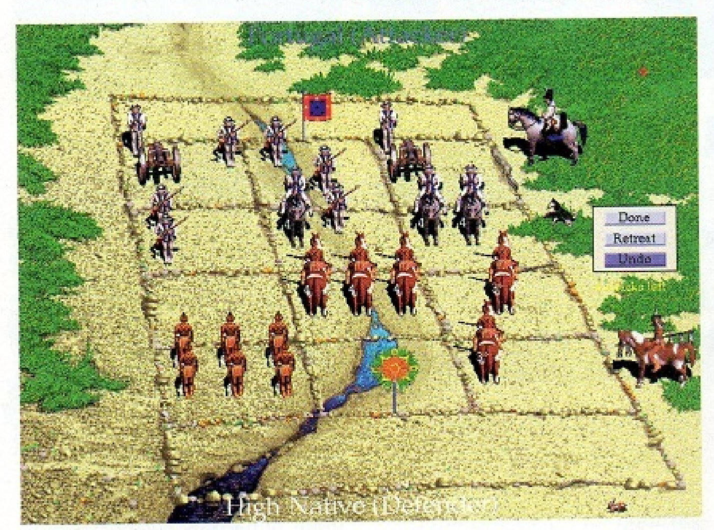


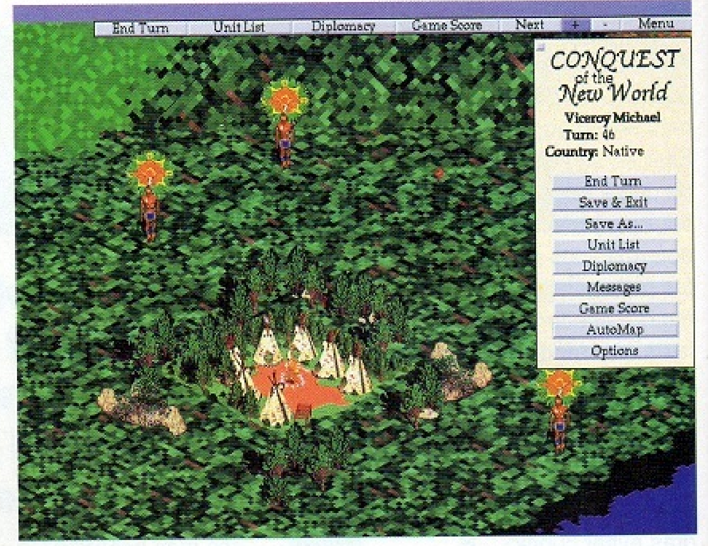
CIVILIZATION II
Microprose•Proein, S.A.
Uno de los mejores programas de estrategia de los últimos tiempos.



1830
Avalon Hill•System 4
Estrategia económica a través de los railes del ferrocarril.







realizado con técnicas de "mapeado" de texturas y lo que en realidad aparece ante nuestros ojos son grandes cuadrados de color. Una auténtica pena, la verdad, sobre todo porque enturbia un tanto la gran labor que se ha realizado con el juego.

Uno de los detalles que más vas a agradecer cuando te encuentres inmerso en lo más caliente del programa es que cada vez que se inicia una partida se genera un terreno completamente nuevo. Este pequeño gran detalle aumenta mucho la jugabilidad, porque muchos aspectos de los juegos de este estilo dependen en gran medida del terreno. Encontrarse cada vez con un terreno diferente amplía tus perspectivas y logra dar un vuelco radical al programa. En efecto, cambia por completo el desarrollo del juego y hace realmente difícil que el jugador se canse pronto del programa. Este es el tipo de detalles que consiguen elevar la calidad y la jugabilidad de un producto hasta cotas bastante altas. De hecho, un buen hacer puntilloso elevado a grado de arte consigue que un programa se destaque realmente sobre la masa de productos mediocres y llegue a ser un número uno.

En cuanto a la música, **CNW**, como no podía ser menos, se ve animado por melodías típicas de la época en que está ambientado. Sin embargo, a pesar de ser una música de gran calidad, sólo puede escucharse en contadas ocasiones, como, por ejemplo, en las transiciones entre los turnos.

Los efectos de sonido sorprenden por su calidad, sobre todo si no olvidamos que estamos hablando de un juego de estrategia. Lo más destacado son los sonidos producidos en las batallas, desde los gritos de las unidades caídas en combate hasta los cañones vomitando fuego. Se puede decir que la calidad del sonido de **CNW**, en general, es muy elevada.

Está claro que **Conquest of the New World** no es un juego original en absoluto, pero quién le pide originalidad a un programa de estrategia. Y, además, a pesar de ello, no cabe duda alguna de que se trata de un gran título, con todos los ingredientes que le hacen falta a un programa de estrategia que se precie. Jugabilidad alta, buenos gráficos, incluso buen sonido. Además, es un programa realmente cómodo de jugar gracias al buen diseño de su interfaz gráfico.

En fin, compleja estrategia, calidad y buen hacer... ¿qué más se puede pedir?

F. DE LA VILLA





JUEGOS

DUKE NUKEM 3D

Doom ya tiene un sucesor digno en su real trono de arcade entre los arcades. Se llama *Duke Nukem 3D* y viene de la mano de *3D Realms*.

Cuando apareció al mercado *Doom*, ocurrió una auténtica revolución en el mundo del software lúdico. Su nueva perspectiva (no tan nueva en realidad, pues ya se había usado con el *Wolfenstein 3D* y con *Blake Stone*), su gran carga de violencia y su capacidad de juego en red le auparon rápidamente como uno de los juegos más interesantes de la historia del software. Sus creadores, ID Software, pasaron de ser unos desconocidos a adquirir un prestigio ganado a pulso. Posteriormente, han ido apareciendo copias más o menos buenas, de la propia casa, *Heretic*, *Doom II*, *Hexen*, y de otras rivales, *Witchaven*, *Descent*, *Rise of the Triad* o *Dark Forces*. Ésta última parecía difícil de superar. Sin embargo, una otra casa de shareware, 3D Realms, asociada de Apogee, ha dado otra vuelta de tuerca, adelantándose a la próxima oleada de juegos en perspectiva 3D en modos de alta resolución. Y ha puesto muy alto el listón. A partir de ahora, el nuevo rey será **Duke Nukem 3D**.

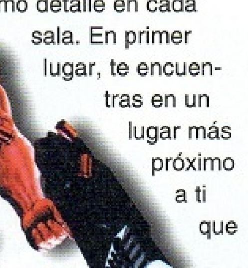
Todos aquellos que no hayáis jugado a la demo del programa, pensaréis: ¿qué tiene este juego para ser tan especial? Se puede decir que lo tiene casi todo. Si bien no brilla especialmente por su originalidad, pues a ese nivel no pasa de ser un clónico de



Doom, es un defecto que en realidad no tiene demasiada importancia, siempre que sea capaz de superar al original, como es el caso. La historia, tampoco es demasiado profunda. El héroe, *Duke Nukem*, conocido ya por dos aventuras anteriores de plataformas, que también se encuentran en el CD del juego, debe liberar al mundo de unos alienígenas que han invadido Los Ángeles desde una estación espacial en órbita alrededor de la Tierra. Debes ir recorriendo diversos escenarios matando a todo aquello que se mueva hasta llegar al jefe de los invasores, al que debes derrotar para conjurar el peligro que acecha al planeta.

RECOMENDADO

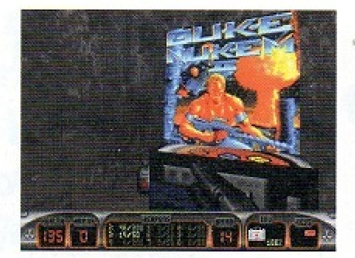
Hasta aquí, no hay nada que no tenga *Doom*. Sin embargo, las primeras diferencias las puedes encontrar en los modos gráficos. del habitual modo de baja resolución, tienes a tu disposición los modos VESA (640x480 e incluso 800x600). Estas resoluciones obligan a tener un equipo muy potente para un funcionamiento correcto. Luego empieza el auténtico espectáculo. El aspecto gráfico es absolutamente memorable. Es realmente impresionante el trabajo que se ha realizado para obtener el máximo detalle en cada sala. En primer lugar, te encuentras en un lugar más próximo a ti que



lo que son los mundos extraños de otros juegos. Aquí puedes estar dentro de una casa igual a la tuya, en un cine o en unos juegos recreativos, y saltar junto a un coche de bomberos exactamente igual a uno real. Como segundo punto, destaca el perfecto acoplamiento entre los *sprites*, los decorados y la acción. En determinados casos, se ven juegos en los que los gráficos de fondo son de gran calidad, pero luego los *sprites* de los jugadores parecen pegados con Photoshop. Este no es el caso de este programa, en el que los enemigos han sido trabajados perfectamente, en su variedad, fiereza y calidad gráfica. Y, lo que es más importante, la interacción de estos personajes con el entorno ha sido lograda a las mil maravillas. De tu pistola saltarán los casquillos de las balas, saldrán borbotones de sangre tras los disparos, sangre que manchará el suelo o las paredes o donde caiga, las balas se incrustarán en las paredes sobre las que disparemos, etc. Todos los objetos suceptibles de romperse lo harán si los golpeas. Verás tu imagen reflejada en los espejos y podrás observar los distintos niveles a través de las cámaras de seguridad. Al abrir los grifos correrá el agua. Podrás hacer uso de los servicios o de las señoritas que aparecen en la aventura, jugar al billar, etc.



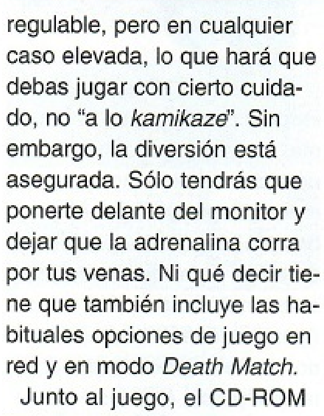
En fin, dispones de una infinidad de pequeños detalles que unidos dan lugar a un realismo hasta ahora ni siquiera imaginado. El esmero con que se han realizado toda esta interacción de gráficos confirma el gran trabajo realizado por los muchachos de 3D Realms. Esto se completa con una acción absolutamente trepidante que no te permitirá un momento de descanso durante las veintitantas misiones que posee el juego. Dispondrás de nueve armas diferentes, algunas de ella bastante dantescas. Rayos congeladores, rayos reductores que convierten a tus enemigos al tamaño de un ratón para que puedas pisarlos y espachurrarlos, bombas de mano, bombas accionados por láser y un sinfín más de armas esperan a ser descubiertas. La variedad de escenarios es bastante grande, desde las desoladas calles de Los Angeles, donde incluso ocurren terremotos durante el juego, hasta una estación espacial desde la que se puede divisar la Luna y la Tierra, pasando por zonas submarinas en las que debes bucear, opción hasta ahora desconocida en este tipo de juegos. También dispondrás



de la opción de volar, eso sí, asistido por un *jetpack*. En conjunto, que hay muy pocas cosas que Duke Nukem no sea capaz de hacer.

Todo esto viene acompañado por una banda sonora agradable, correcta, con muy buenos efectos especiales, que añaden un poquito más de realismo, por si fuera poco. La música en sí no es especialmente brillante, pero cumple con su razón de ser y no le quita protagonismo a lo realmente importante, que es la acción desmesurada que hay tras este título. Y es que es capaz de conseguir grados de adicción que hacía tiempo no había observado en un programa. La dificultad es





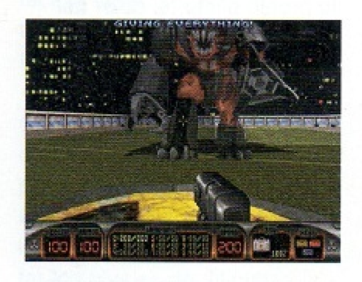
regulable, pero en cualquier caso elevada, lo que hará que debas jugar con cierto cuidado, no "a lo *kamikaze*". Sin embargo, la diversión está asegurada. Sólo tendrás que ponerte delante del monitor y dejar que la adrenalina corra por tus venas. Ni qué decir tiene que también incluye las habituales opciones de juego en red y en modo *Death Match.*

Junto al juego, el CD-ROM incluye también las dos aventuras anteriores de Duke, varias versiones shareware de *Apogee* y fotos de los nuevos programas de 3D Realms: *Blood, Shadow Warrior y Prey.* Desde luego, como estos programas sigan la estela de **Duke Nukem 3D**, tendremos diversión asegurada durante mucho tiempo. Ya pueden espabilar los



competidores, pues la primera ronda la ha ganado el duke con mucha ventaja. Habrá que ver si los futuros *Quake, Unreal, Jedi Knight* o *Elements* son capaces de ponerse a la altura de este deslumbrante producto.

A. J. NOVILLO













ALTERNATIVAS



DESCENT 2
Interplay•Arcadia
La gran locura en tres dimensiones de la compañía Interplay.



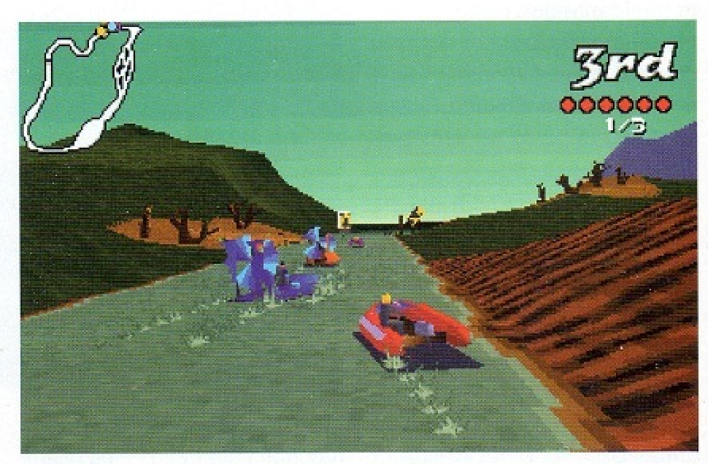
TERMINATOR: F. SHOCK
Bethesda•Virgin
Arnie también "mete caña" en este tipo de juegos.



TEKWAR
Capstone•Proein, S.A.
Uno de los primeros *Dooms* que utilizaron la tarjeta Super VGA.

Big Red Racing

La carrera más bestial de tu vida ha dado comienzo. Llega la cuenta atrás, el semáforo se pone en verde y debes pisar a fondo el acelerador.



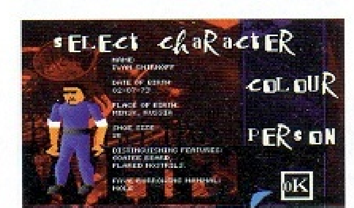
Domark se supera cada día. Ahora presenta el mundo de las carreras como nadie lo había hecho. Este novedoso juego no difiere mucho del esquema tradicional de estos simuladores. Posee numerosos circuitos en distintos países, con mayor o menor grado de dificultad, en los que tendrás que evitar obstáculos, adelantarte a tus adversarios en la línea de meta, etc. Sin embargo, su compendio de características lo convierte en "el juego" para amantes de la velocidad.



Posee una introducción fuera de lo normal en cualquier juego. Se nota que ha sido inmejorablemente diseñado. Lo curioso de este juego es la posibilidad de elegir entre dieciocho vehículos motorizados diferentes (lanchas, camiones, excavadoras, helicópteros, descapotables, *jeeps*, e incluso aeronaves del espacio, algo verdaderamente inimaginable), lo que le convierte en un juego "todo terreno" que incorpora circuitos tanto en asfalto, tierra, nieve o agua como en el aire y en superficie planetaria.

Además de competir con la computadora, puedes retar a tus amigos. Para codearte con ellos existen cuatro opciones: *Split-screen* (para dos jugadores en un mismo PC), *Network*, *Serial Link* o Módem. Elige la que más se adecúe a tu PC y no dejes que nadie te venza.





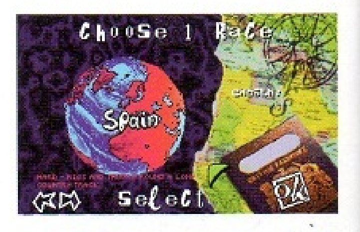
También puedes seleccionar tu propio piloto, el color del mono, el logotipo que utilizarás en tu coche, tu coche en cada circuito, etc. Prepárate para disfrutar del apasionante mundo de la velocidad.

Presenta variados y excelentes gráficos 3D que te permiten recorrer el mundo y parte del espacio. Las pantallas de inicio al circuito de cada país presentan dos fotografías con lo más característico de cada país.

Los efectos sonoros y musicales son sorprendentes, con voces dobladas en diversas lenguas, según el circuito que hayas elegido (hispano, inglés, francés, alemán o ruso).

El manejo del programa es sencillo: sólo son necesarias unas pocas teclas para utilizar correctamente los vehículos. No llega a cansar tan rápidamente como otros juegos parecidos, porque se pueden elegir diversos vehículos para competir en los más variados circuitos.

T. Santamaría



ALTERNATIVAS



FATAL RACING
Gremlin•Arcadia
Más carreras poligonales, pero con coches de *rally*.

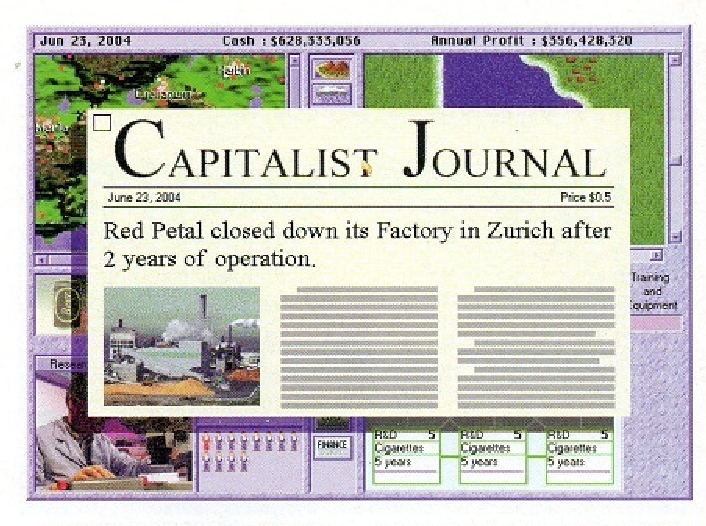


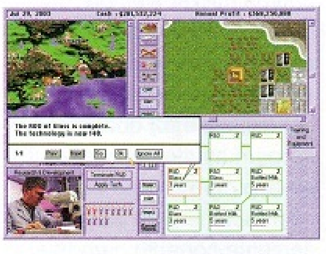
TRACK ATTACK
Microprose•Proein, S.A.
Un curioso programa que cuenta con circuitos aleatorios.

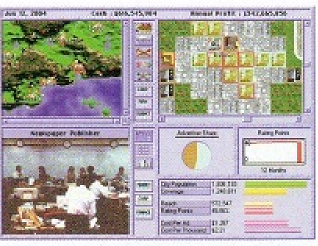


Ya de por sí el título es muy descriptivo, pero por si queda algún despistado diremos que es un juego de estrategia económica, capitalismo puro y duro en el que no hay más que una única regla: todo vale si se gana dinero con ello.

Capitalism





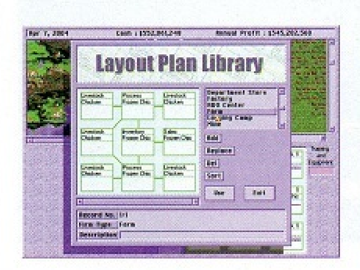


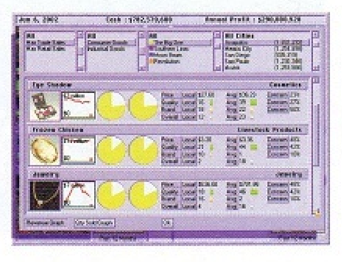
Capitalism es un programa de estrategia económica en el que la simulación del mercado es absolutamente fiel y roza la perfección por su enorme similitud con el mundo real. No es un juego fácil, ni puedes empezar jugando una partida rápida, porque no entenderás nada. Tienes que aprender los principios básicos de la economía, aunque para eso está el fantástico tutorial que incluye el juego. A lo largo de 8 lecciones interactivas (con texto escrito y hablado, e incluso acciones que debes realizar para acostumbrarte al interfaz), irás adentrándote en los complejos entramados empresariales, análisis de los mercados, agricultura, industria, minería publicidad e investigación y desarrollo.

En **Capitalism** hay que hacer prácticamente de todo: establecer tus supermercados para que la gente compre la mercancía, instalar granjas en las que criarás animales y cultivarás la tierra, fabricar productos en las fábricas a partir de las materias primas que se extraigan en las minas, controlar los precios en función de la oferta y la demanda, planificar la publicidad, invertir en tecnología para mejorar la calidad de los productos... Y todo ello sin perder de vista a las empresas rivales, que no te pondrán fácil la tarea, llegando a quitarte la corporación si te confiamos en exceso.

Después de la primera toma de contacto, el interfaz resulta cómodo y agradable, y con un poco de práctica el control de **Capitalism** resulta muy sencillo. La posibilidad de aumentar los niveles de dificultad (y con ello, la dureza de las empresas competidoras) desde un simple 15% hasta un prácticamente sobrehumano 140%, además de la enorme cantidad de posibilidades, hacen que no haya dos partidas iguales y que con él los aficionados (se podría decir adictos...) a los buenos juegos de estrategia tengan diversión para rato.

Una de sus grandes virtudes es que al ser tan absolutamente fiel a lo que es la economía real, el tutorial consta de principios básicos del mercado de capital, y después de unas cuantas partidas habrás aprendido un montón de conceptos como las cuotas de mercado, guerras de precios, factores en la compra de un producto, la importancia de la publicidad, etc., además de haber disfrutado de lo lindo.

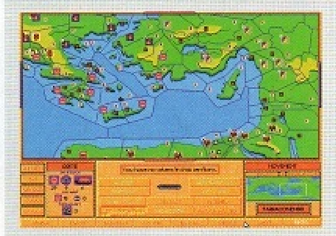




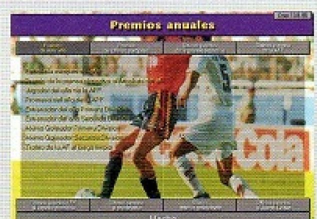
Si entre tu lista de juegos favoritos han estado las series *Sim...* de Maxis, el archiconocido *Civilization*, o *A-Train*, *Railroad Tycoon* y *Transport Tycoon* entre otros clásicos, entonces no dejes escapar este **Capitalism**, porque seguro que te lo pasarás en grande con él.

W. Lewin

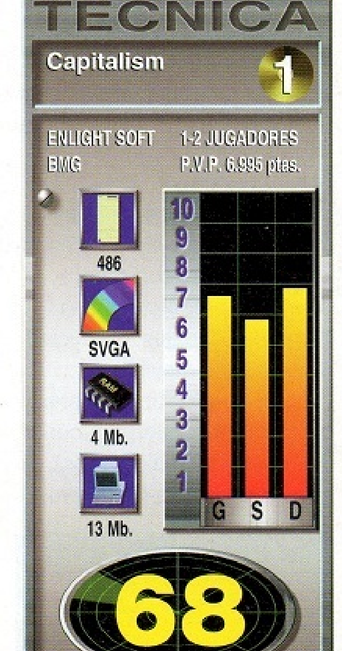
ALTERNATIVAS



ADVANCED CIVILIZATION
Avalon Hill•System 4
Estrategia por distintas épocas temporales.



PRESIDENTE
Domark•Proein, S.A.
Economía futbolística en la que controlarás los fichajes.



El "mejor" juego de simulación económica.

Cybermage

Nuevamente, el clásico *Doom* es la fuente inspiradora de un arcade 3D. Esta vez, un ambiente futurista te rodea en tu viaje a través del lado oscuro.

Juegos tipo *Doom* o derivados hay muchos, y la única diferencia entre ellos es la calidad de programación y su grado de adición. **Cybermage** resulta poco original pero bien realizado, y básicamente su argumento se reduce a pulverizar con las armas que posees cualquier enemigo que se te ponga a tiro.

Los gráficos son bastante aceptables y se pueden elegir diferentes modalidades en función de la velocidad de tu máquina: VGA 320x240 Baja Definición, VGA 320x240 Alta Definición y SVGA 640x480. De todas maneras, los requisitos de hardware recomendados (P-120, 16MB RAM y CD4x) parecen un poco desproporcionados para la diversión que ofrece el producto.

En **Cybermage** hay cuatro indicadores que contienen datos vitales sobre el estado de tu héroe: salud (cantidad de daños que puedes soportar), energía (para recargar los poderes mágicos), munición/dinero y blindajes (en las diferentes partes del cuerpo).

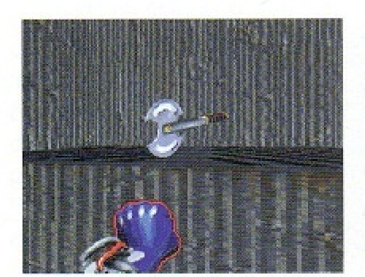
Como novedad, se pueden utilizar durante el desarrollo del juego tanques, aerodeslizadores y *jumpjets* (una especie de mochila con propulsión) que proporcionarán mayores blindajes, potencia de disparo y movilidad.

Existen varios tipos diferentes de armas: cuerpo a cuerpo (para cortas distancias), semiautomáticas (tiro a tiro), automáticas (disparan ráfagas) y armas arrojadizas. Las armas automáticas y semiautomáticas necesitan munición, mientras que las arrojadizas y las de cuerpo a cuerpo no.

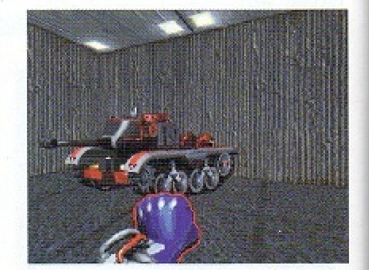
Durante el juego se van adquiriendo poderes (que podrás utilizar siempre que exista energía disponible), así como otros objetos (pases, reparadores de blindajes, botiquines, etc.) que te serán de gran ayuda para sobrevivir en el programa.

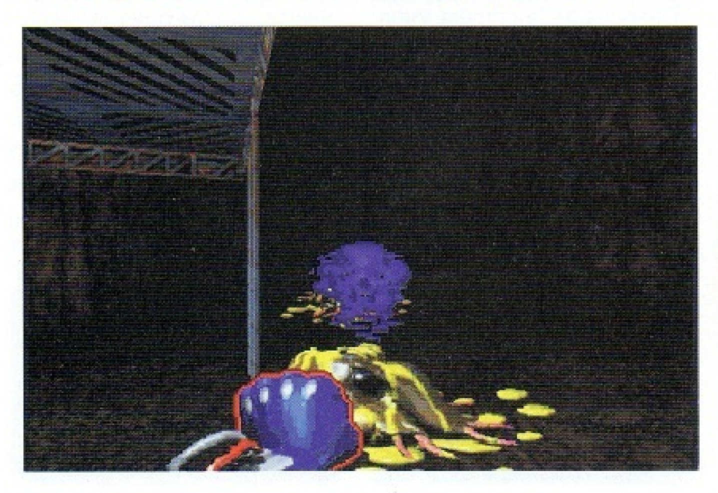
En resumen, un juego técnicamente correcto pero muy poco original, sólo recomendable para coleccionistas o adictos incurables del síndrome *Doom*.

W. LEWIN





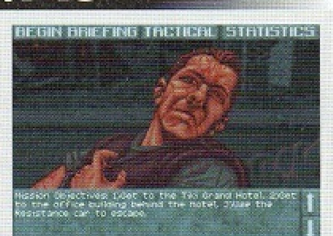




ALTERNATIVAS



DUKE NUKEM 3D
3D Realms•Friendware
Lo mejor de lo mejor de los últimos tiempos.



T. FUTURE SHOCK
Bethesda•Virgin
Más *Doom*, pero relacionado con la película *Terminator*.



Como no podía ser menos, el mundo del erotismo toma por asalto la plataforma PC, esta vez de la mano de un arcade bastante "calentito" dedicado especialmente a *voyeurs*.

CYBERXPERIENCE

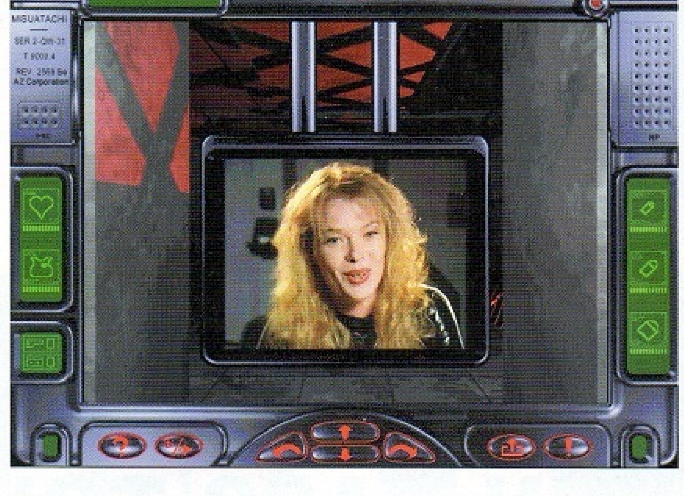
El erotismo es una de las fuerzas que mueve nuestra existencia (la de algunos al menos). De ahí que haya dado lugar a un mercado en el que prolifera todo tipo de productos, unos más o menos físicos, de los que no vamos hablar aquí, y otros más visuales. Tras la aparición generalizada del formato CD-ROM, se produjo una explosión de CD's porno (digitalizaciones de películas) de mayor o menor calidad de imagen. Era un mero aprovechamiento de este soporte. Alguno de estos programas ha llegado a ser un éxito de ventas. Pero no es esto lo que te proponen los muchachos de AZ Multimedia. Ahora te encuentras ante un juego que intenta aunar cualidades con un interés sin duda erótico.

La historia se basa en Nikie, un experimento genético realizado en un laboratorio de una base del principal satélite de Júpiter. Con ella se intentó crear un ser que pudiera magnificar el placer sexual, y vive Dios que lo consiguieron. Sin embargo, la mantienen encerrada en dicha base y no puede descubrir *físicamente* dichos placeres. En ese punto entras tú. Tras recibir una llamada de la chica, te harás con el control de un androide y recorrerás los diversos niveles hasta dar con ella. En el transcurso de tu investigación vas enseñando con vídeos y objetos distintos comportamientos sexuales que tu amiga desconoce, como el modo de realizar un *strip-tease*, cómo ponerse lencería y otras cosas que no me atrevo a escribir.

Si te centras en el juego verás un arcade de mirilla en el que eliminas a todos los adversarios que aparezcan en pantalla. Tienes balas de distintos calibres y puedes recargar las armas, el chaleco y la vida abriendo los distintos armarios que hay en tu trayecto.











Hay que destacar el aspecto gráfico. Los programadores no se han centrado totalmente en la parte erótica y han trabajado correctamente el conjunto del programa. Los gráficos están en modo de alta resolución, 640x480, y realizados con 64.000 colores (corre sobre Windows). Los escenarios se han cuidado muchísimo y son lo mejor del juego. No se repiten y tienen detalles de calidad como los reflejos en los espejos y superficies de crista. Los vídeos, pese a encontrarse en formato AVI, poseen gran calidad, aunque quizá se está más atento a otra cosa...

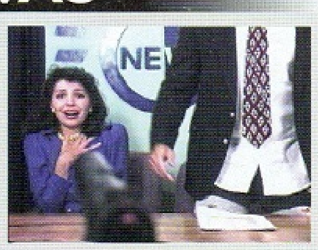
El aspecto sonoro ni destaca ni aburre. En conjunto, el juego es correcto pero muy limitado en niveles, por lo que se acaba enseguida.

A. J. NOVILLO

ALTERNATIVAS



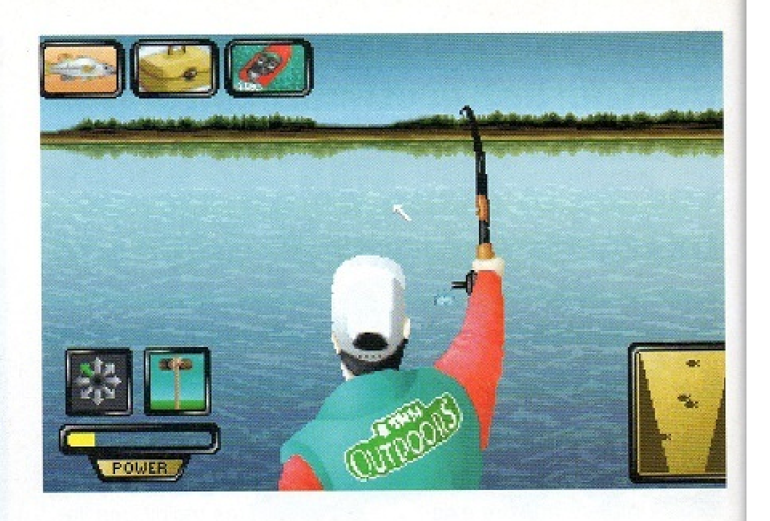
VEGAS GIRLS
Telstar•Proein, S.A.
Póquer y otros juegos de casino acompañados de bellas señoritas.



PAPPARAZZI
Activision•Proein, S.A.
Un programa con muchas situaciones azarosas y picantes.



Si no tienes otra cosa que hacer, puedes aburrirte a gusto con uno de los peores juegos de los últimos años. Sin embargo, quizá sea mejor echarse en el sofá y aburrirse de forma totalmente gratuita.



TNN BASS TOURNAMENT '96

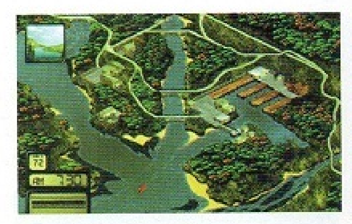
Cuando cargué por primera vez este juego, era como si me encontrase dentro de una pesadilla. A alguien se le había ocurrido una de las ideas más demenciales del mundo: programar un juego que te meta de lleno en el mundo de la pesca.

Si la pesca fuera un deporte muy emocionante, entonces la idea no sería descabellada. Sin embargo no sólo no lo es, sino que, además, trasladado a un ordenador, pierde uno de sus únicos alicientes: estar en la naturaleza.

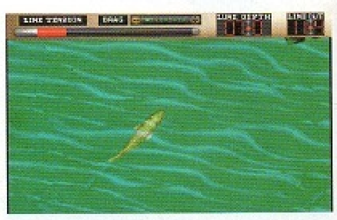
Y os estaréis preguntando cómo se hace un juego de pesca. Intentaré explicaroslo con el menor número de improperios posible.

Lo primero que te encuentras es una tienda en la que, además de comprar el material necesario, tendrás que elegir uno de los muchos destinos posibles, siempre dentro del paraíso de la pesca de los Estados Unidos, únicos responsables de semejante atrocidad hecha juego.

Una vez elegido tu destino, tendrás que escoger entre usar tus habilidades para la pesca en una especie de juego de puntería o meterte de lleno en tu barca y lanzarte a pescar. Ambas opciones son igual de aburridas.







Para colmo, durante todo el juego tendrás la gloriosa oportunidad de ver unos vídeos en los que un dantesco personajillo se dedicará a darte los mejores consejos que su débil cabecita puede llegar a dar de sí, lo que no es mucho.

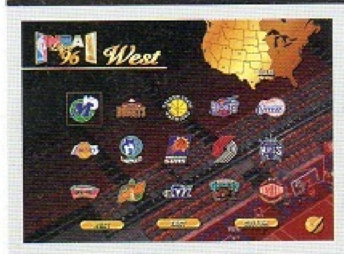
Para qué nos vamos a engañar: los gráficos encima son malos, sosos y a juego con el juego, valga la redundancia. La sensación de estar bajo el agua no se consigue ni siquiera remotamente, y la parte en la que debes manejar tu barca para elegir el lugar en el que quieres ponerte a pescar me recuerda a las antiguas consolas de 8 *bits*.

Y el sonido no se queda atrás en esta loca carrera cuya meta es crear el peor juego de toda la historia. Las músicas que pueblan el programa son unas insufribles "americanadas" de dura tragadera, y los efectos sonoros son unos ruidos cíclicos que a más de uno harán gritar. En definitiva, el juego que no recomendarías ni a tu peor enemigo porque, pese a todo, es un ser humano, y no hay ser humano que aguante este conjunto de estupideces informáticas.

V. Sánchez



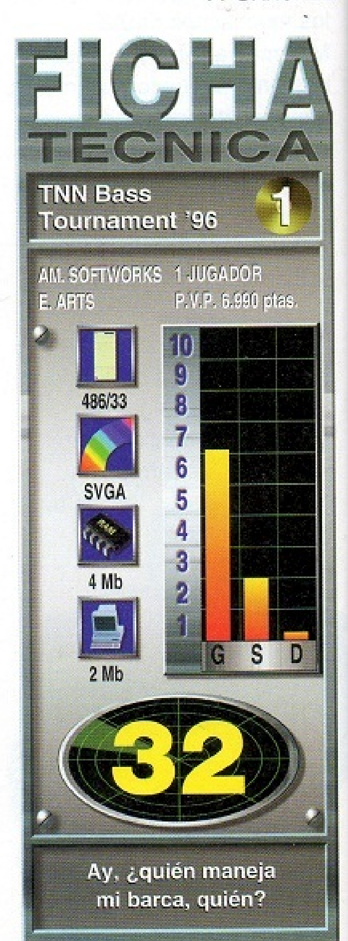
ALTERNATIVAS



NBA LIVE '96
Electronic Arts•Electronic Arts
Mejor encestar en la canasta que pescar botas en el lago...



THE NEED FOR SPEED
Electronic Arts•Electronic Arts
Mucha velocidad te hará falta para escapar de la infernal pesca.

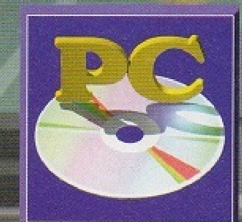


POR SOLO 2.995 PTAS.

A LA VENTA EN QUIOSCOS

FIRE WIND

CONTIENE:



REQUERIMIENTOS:

- PC 486 o superior (procesador mínimo 486DX2 a 66 Mhz).
- 4 Mb de RAM (recomendados 8 Mb)
- Tarjeta gráfica Super VGA compatible VESA.
- Disco duro con 28 Mb de espacio libre (recomendados 80 Mb).
- CD-ROM de simple velocidad (recomendado doble o superior).
- Compatible con Sound Blaster, Gravis Ultrasound o compatibles 100%

ABETO EDITORIAL

CON LA GARANTÍA DE: DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

BAD MOJO

Al fin nos llega un programa que está revolucionando el mundo lúdico. Su nombre es Bad Mojo y, aunque te parezca algo totalmente imposible, su protagonista es una bella cucaracha.

Cuando un juego viene precedido del renombre y el éxito comercial en otros paises, uno siente curiosidad por descubrir a qué se debe tal reconocimiento. Este es el caso del producto que ahora comentamos, **Bad Mojo**, que está arrasando en Estados Unidos y que promete mantener el listón muy alto también en nuestro país. Seguidamente, vamos a intentar descubrir qué cualidades han hecho de este producto un éxito de tales magnitudes.



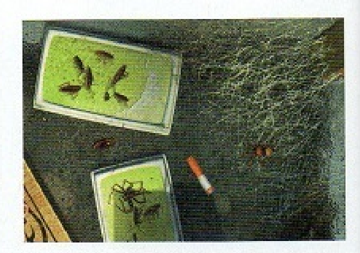


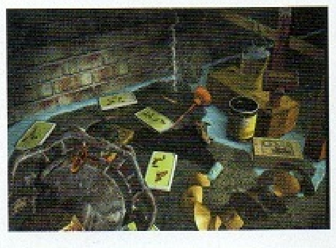
En primer lugar, durante la instalación, sobre el entorno Windows, el programa requerirá 26 Mb, algo que, personalmente, me parece excesivo, puesto que el juego viene en un CD-ROM. Desgraciadamente, esto es algo habitual en muchos programas que, pese a disponer de un soporte propio de gran capacidad, requieren una cantidad adicional bastante considerable. Confiemos en que con el tiempo desaparezca esta tendencia. Nada más iniciar el juego, observarás que el programa te pide que uses el entorno de ventanas con 256 colores. La resolución de los gráficos es de 640 por 480 *pixels*, un modo de alta resolución ya habitual en las nuevas producciones.

RECOMENDADO

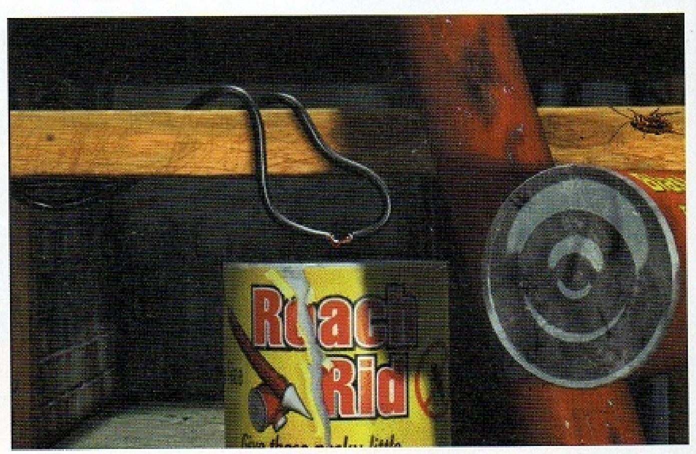
Como introducción al juego aparece un vídeo que narra la historia que da lugar a tus peripecias. La calidad de este vídeo, como la de casi todos los que aparecen en el programa, deja bastante que desear para lo que se ve hoy en día. También hay que reconocer que el juego ocupa un único CD, con lo cual es de suponer que las digitalizaciones de las secuencias no se han hecho con la máxima resolución, que exige una cantidad ingente de espacio físico. De todos modos, estas secuencias tan sólo sirven como conexión entre las diversas partes del desarrollo, lo cual indica también que no se ha deseado abusar del vídeo en tiempo real , algo que otras casas programadoras realizan hasta la náusea.

Con este vídeo te pondrás en la piel de Roger Samms, un pobre diablo que, tras una vida de penurias, huérfano de padre y de madre, consigue una beca de un millón de dólares para investigar el comportamiento de las cucarachas, su principal campo de trabajo. Hastiado de una vida gris, decide reorientar su carrera huyendo del cuartucho del hostal de mala muerte donde vive hacia climas más cálidos. Sin embargo, cuando está ultimando su partida, la visión de un camafeo de su difunta madre provoca un suceso paranormal. Unos rayos brotan de la nada para transformar a nuestro buen amigo en una cucaracha. Como si de una pesadilla kafkiana se tratara, debes tomar el rol de este animal, tratando de retornar a tu cuerpo humano. Para



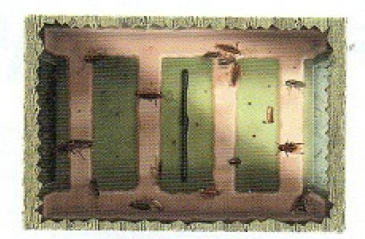


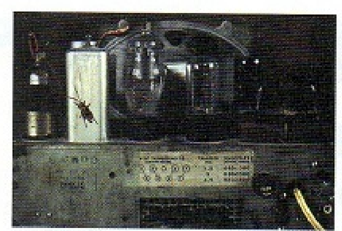


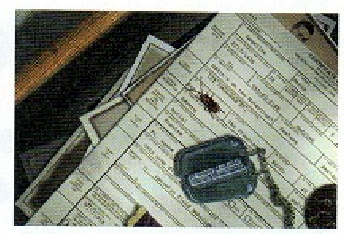


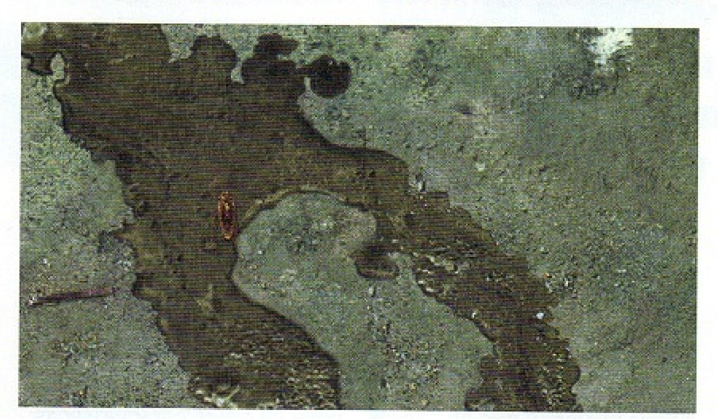
ello debes recorrer las oscuras habitaciones del hostal con la única ayuda de la fortaleza de tu exocaparazón y la inteligencia que poseas. Tan sólo las apariciones esporádicas de tu difunta madre te servirán de consuelo y ayuda en esta pugna.

Tras tan compleja sinopsis se encuentra un juego que brilla tanto por su puesta en escena como por la originalidad con que se ha implementado. Tu objetivo es, manejando tan sólo tu cucaracha, que es incapaz de coger objetos, ir resolviendo una serie de *puzzles* que se irán interponiendo entre tú y el final de la aventura. La enorme variedad de los problemas que irán surgiendo ensalza el arduo trabajo de producción de este programa. La dificultad es variable, va de algunos *puzzles* complicados a otros aberrantes, que requerirán horas de maniobras y "estrujamiento" mental. Para evitar atascos, presta atención a los mensajes de la madre, pues suelen contener pistas útiles.







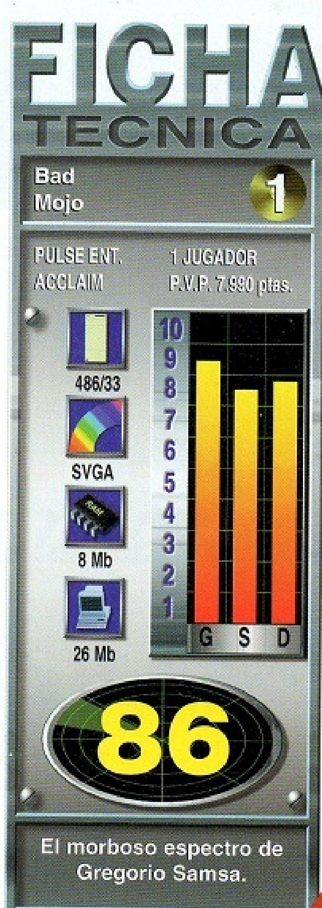


Los gráficos empleados son de enorme calidad. Son verdaderas fotografías sobre las que se mueven unos *sprites* de gran definición y una movilidad casi perfecta. La ambientación está muy conseguida, llegando a niveles de detalle bastante destacados. El sonido que los acompaña es muy adecuado en cada momento, lo cual, unido a unos gráficos "sucios", mete en situación perfectamente al jugador. De hecho, lo más destacable de cada situación es la perfección con la que se ha logrado realizar la puesta en escena. En conjunto hay que destacar que el producto tiene un acabado espléndido, en el que se nota una producción cuidadosa que ha querido atar todos los cabos. Y, de hecho, lo ha conseguido con holgura.

La valoración global no puede ser menos que notable. Tanto la producción como la realización han sido primorosas, sabiendo transformar en morbo lo que podría ser un sentimiento inicial de asco . Tan sólo cojea por el lado de la dificultad, pues muchos de los *puzzles* que plantea no tienen una solución ni fácil ni evidente, lo cual puede llevar a desistir a algunos jugadores menos pacientes. Así mismo, el juego no posee una acción trepidante, sino que requiere de pausa y concentración. Por este motivo, los amantes más acérrimos de los arcades no encontrarán aquí sino una pausa en su batallar. Al fin y al cabo, todo guerrero necesita sus momentos de tranquilidad.

A. J. NOVILLO

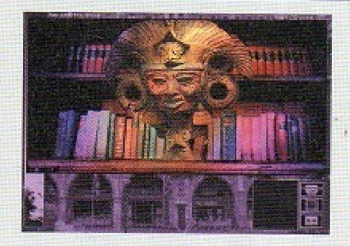




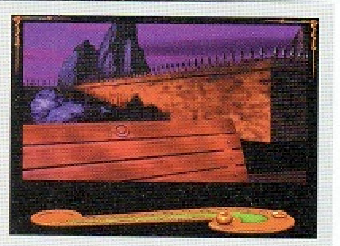
ALTERNATIVAS



ANGEL DEVOID
Mindscape•Proein, S.A.
Gráficos fotorealistas para una aventura *cyberpunk*.



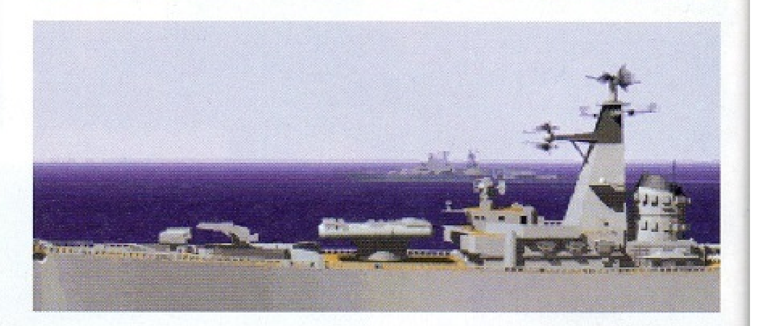
GABRIEL KNIGHT II
Sierra•Coktel Educative
La última gran aventura de Sierra en seis CDs.



SHIVERS
Sierra•Coktel Educative
Gráficos Super VGA en una aventura de Sierra para Windows.

FAST ATTACK

Tras el éxito del programa *Aces of the Deep*, la empresa Sierra On-Line vuelve a la carga con otro simulador que alcanza nuevamente un fabuloso grado realista.



De todos es conocida la brillantez de todos los productos de la casa dirigida por la genial Roberta Williams. Pese a que su punto más fuerte son las videoaventuras, los simuladores que ha realizado a través de su filial, Dynamix, siempre han estado a envidiable altura. Títulos como *Red Baron*, del que pronto aparecerá una continuación, y la serie *Aces* lo demuestran. Tras el éxito de *Aces of the Deep*, los programadores vuelven a la simulación de submarinos.

En este caso, vuelves a hacerte cargo de un submarino de las fuerzas armadas norteamericanas con el que tendrás que resolver ciertas misiones que se te irán proponiendo. En los completísimos manuales encontrarás ayudas para finalizar las primeras. Debes manejar los puestos de responsabilidad del submarino. Tendrás que utilizar el sónar, todos los elementos de guiado y persecución de objetivos, la carga y disparo de los torpedos y otras ocupaciones que dejarán patente la complejidad que tiene el control de una nave de estas características.

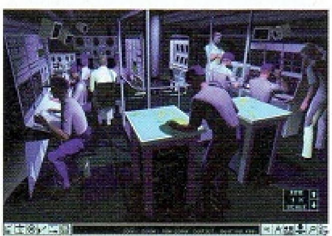
Para la implementación de todo esto los chicos de Sierra han utilizado dos tipos de gráficos, todos ellos en formato de alta resolución, con 640 por 480 *pixels* y 256 colores. Para las habitaciones del submarino y los mandos han usado gráficos fijos, de gran realismo, casi fotografías. Sin embargo, para las escenas exteriores, como los disparos a los barcos, han utilizado técnicas de *rendering* de gran resolución con modelado tridimensional de todos los elementos, lo cual añade una calidad gráfica poco habitual en los programas de este tipo.

El sonido es correcto, aportando tensión a las escenas donde es necesario, sin ser cargante en ningún momento.

La combinación de todos los elementos anteriores da lugar a un juego de calidad gráfica notable en el que se han cuidado con cariño los mínimos detalles para que la simulación sea lo más realista posible. El problema es que esto se ha convertido en un arma de doble filo. Si bien te encuentras con un grado de realismo hasta ahora desconocido, también es cierto que la dificultad de manejo y de aprendizaje es enorme, pudiendo llegar a "marear" a los usuarios menos habituados a la simulación. Y es que ya no sólo debes manejar una lista interminable de comandos, sino que además realizas casi un doctorado en manejo de submarinos (para las maniobras más sencillas necesitas tantas acciones que la adictividad se ve menguada). Si hubiesen limitado el realismo, ganaría en diversión. De este modo, se queda como un producto de evidente calidad, pero con un mercado limitado a los más fanáticos seguidores del mundo de la simulación.

A. J. NOVILLO



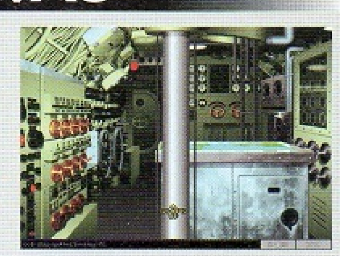




ALTERNATIVAS



ACES OF THE DEEP
Sierra/Dynamix•Coktel Educative
Uno de los mejores programas del género submarino.



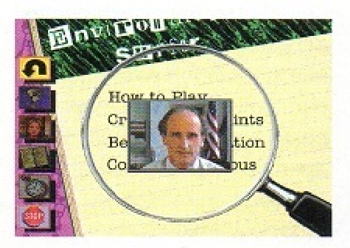
SILENT HUNTER
SSI•Proein, S.A.
La profundidad submarina en versión Super VGA.



¿QUIÉN MATÓ A BRETT PENANCE?

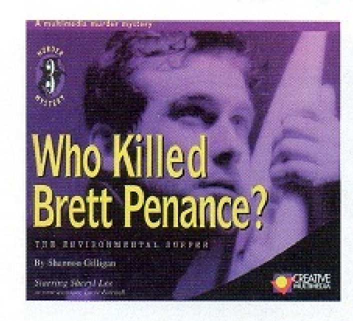
En Estados Unidos se dan muchos asesinatos, y la media de tiempo que la policía tarda en resolverlos es de seis horas. En tu papel de detective, tienes como máximo ese tiempo para hallar al autor del homicidio que investigas.

Este título, avalado por Shannon Gilligan, ganadora de premios de programas interactivos, es el tercer capítulo de la serie *Murder Mystery*.



Multimedia es la idea que mueve este proyecto, pues todos los gráficos son digitalizaciones de la realidad, con la calidad que esto implica. Como detective, tienes la obligación de entrevistarte con los principales sospechosos del crimen. Estas entrevistas son secuencias de vídeo en las que te vas a ver las caras con el posible asesino. El sonido se limita prácticamente a las conversaciones con los testigos, la música de fondo o algunos efectos especiales.

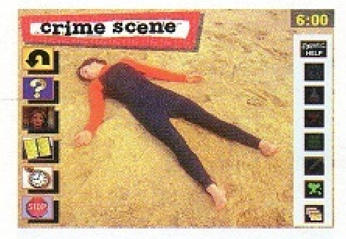
En esta ocasión, la víctima del asesinato es un surfista cuyo cadáver ha sido hallado en una solitaria playa, sin aparentes signos de violencia.

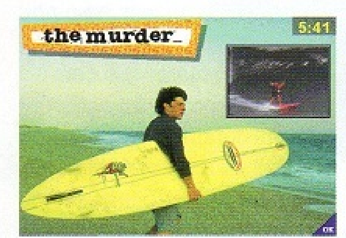


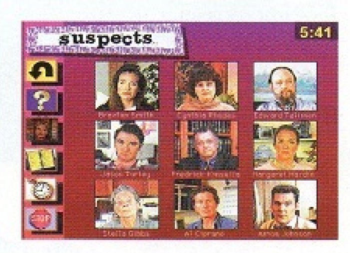
Tu labor consiste en reconstruir los hechos y encarcelar al autor del crimen.

Aunque la versión que hemos probado en la redacción está en completo inglés, es muy posible que salga traducido al castellano, de modo que pueda interesar a una mayor cantidad de público.

A. VEGAS



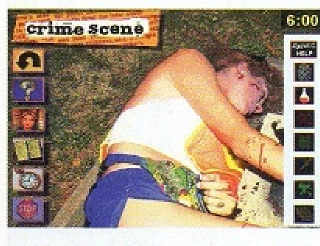


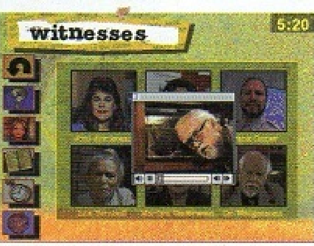




¿QUIÉN MATÓ A TAYLOR FRENCH?

Aquí llega un nuevo episodio de la serie *Murder Mystery*. Esta vez, la víctima es una reportera que tiene importantes amistades pero se mete demasiado en algunos asuntos bastante turbios.

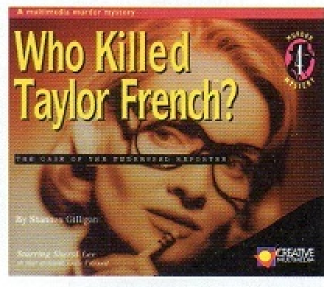




Siguiendo con la tónica de la serie, resuelves el crimen en un máximo de seis horas, a lo largo de las cuales te entrevistas con los diferentes sospechosos, examinas el lugar del suceso, compruebas las pruebas forenses, etc.

Los gráficos son digitalizaciones de fotos y vídeos. Acompañando a estos gráficos, tienes unos efectos sonoros que se limitan a las conversaciones y la música, con pocos añadidos.

El guión de esta historia también ha sido redactado por Shannon Gilligan, la premiada autora de programas multimedia. La otra cara conocida en que se basa el producto es la actriz que da vida a tu ayudante, Sherryl Lee, más conocida como





Laura Palmer, la víctima de la famosa serie televisiva *Twin Peaks*, que en esta ocasión sale muy viva.

Lo malo es que los vídeos son de un tamaño muy pequeño, lo que dificulta su visualización. Además, la imagen va a saltos en un CD-ROM de doble velocidad.

A. VEGAS



Microsoft Golf 2.0

Has de tener una gran precisión al golpear la bola para introducirla en el hoyo. Ahora puedes entrenar desde una ventana, y sin sufrir las inclemencias del tiempo.

La empresa Microsoft, aunque es mundialmente conocida por sus sistemas operativos y programas de aplicaciones, también se dedica al apartado lúdico de la informática a través de su línea de productos Microsoft Home. Precisamente en este sello presenta la última versión de su juego de Golf, que ya es la 2.0. Este programa es un descendiente de *Links*, de la empresa Access, que en su momento rompió moldes en la forma de hacer simulaciones realistas del mundo de los 18 hoyos.

Debido a la fidelidad del juego respecto a la realidad, la lentitud en la creación de cada una de las pantallas por las cuales te vas desplazando es notable, por lo que requiere un potente procesador para no perder continuidad en el recorrido. Una vez aparecida cada pantalla, podrás apreciar el motivo de esta lentitud, admirando el enorme detalle con que está creadas las escenas. Además, los efectos de sonido, como el trinar de los pájaros, lograrán producir la ilusión de que estás en pleno campo.

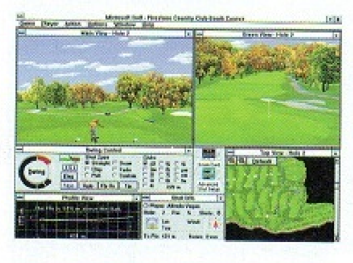
Una de las novedades de esta versión es la llegada del juego en red, a través del denominado "PlayerNet", un sistema por el que, a través de Windows 95, te ofrece la posibilidad de jugar unos hoyos con cualquier otra persona conectada a ti, bien a través de una red o de la línea telefónica. Gracias a este sistema, en una red se pueden ir creando diferentes partidas, con lo que no necesitas moverte de tu puesto para hacer menos golpes que tus rivales.

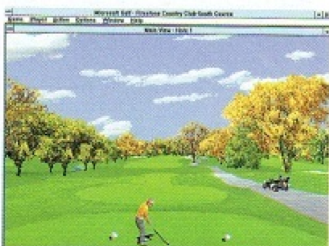
En este CD-ROM tan sólo se incluyen dos campos para jugar: "Firestone Country Club" y "Torrey Pines". Para aquellos que tengáis campos de las ediciones anteriores, tanto de Microsoft como de Access, se incluye un conversor de campos, por lo que tendréis la oportunidad de ampliar fácilmente los recorridos disponibles.

También se ha añadido el recorrido aéreo de cada uno de los hoyos, y no en formato vídeo digitalizado, sino tal y como se ve en el propio juego, creando una animación que te transportará desde la salida hasta el hoyo a unos metros del suelo. A su vez, se ha incluido un gran número de minutos de vídeo, a través de los cuales te explicará como realizar un *swing* mejor que Severiano Ballesteros, o te aconsejará cómo afrontar cada uno de los hoyos, consejos siempre realizados por expertos jugadores y en un perfecto inglés.

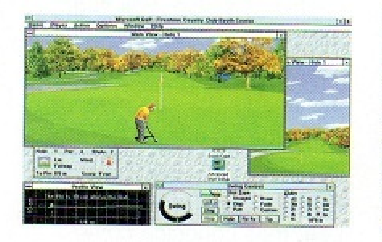
Una de las ventajas que proporciona el hecho de que el programa esté diseñado para trabajar en el sistema operativo Windows es que en todo momento puedes tener a la vista los aspectos más importantes del juego, e incluso ocultar los que a tu entender no sean necesarios. Una vez hayas dispuesto las ventanas de la forma más conveniente para tu gusto, podrás guardar esa disposición para futuras partidas, teniendo varias posiciones en las que grabar, aparte de las que trae el propio juego de fábrica.

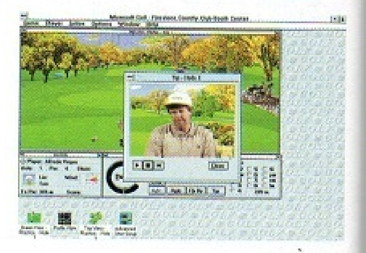
A. VEGAS



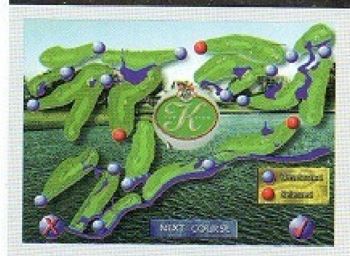




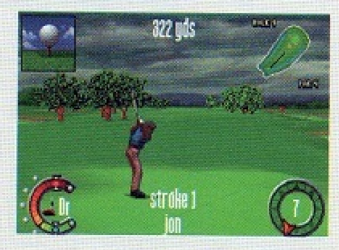




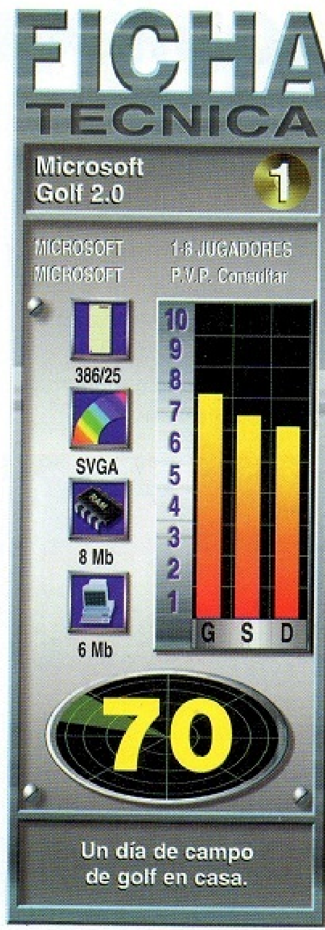
ALTERNATIVAS



PGA EUROPEAN TOUR
EA Sports•Electronic Arts
52 hoyos en 3 campos que saben a gloria.



VIRTUAL GOLF
Gametek•Proein, S.A.
Un golf virtual, es decir, muy poco realista...



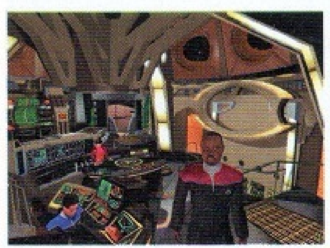
STAR TREK:DS9 HARBINGER

En el último punto conocido de la galaxia, tu nave de embajada ha sido atacada. Debes dejar la política a un lado y tomar las riendas de la investigación de los hechos.

STAR TREK es la serie televisiva de ciencia ficción más larga de la historia. En su tercera época se basa este nuevo producto, que te llevará al límite del espacio conocido a bordo de la estación espacial cardasiana 'Espacio Profundo Nueve', guardiana del único agujero de gusano estable conocido, que conecta el espacio controlado por la federación con la otra punta de la galaxia.

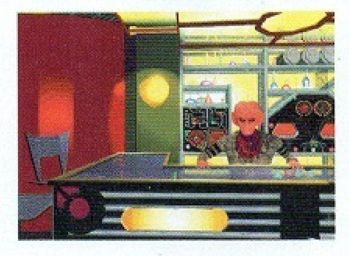
La nave en la que viajas en misión diplomática hacia el otro lado del agujero es atacada de regreso a casa por una fuerza desconocida que invade el espacio de la Federación, iniciando un ataque a la base espacial. A partir de este momento inicias una investigación sobre el origen de esta fuerza, que te llevará a desplazarte por todo el interior de la base, así como a hacer uso de la nave de defensa de la estación, Defiant, una nave de combate de pequeño tamaño y gran potencia de fuego preparada para repeler a los peores enemigos de la Federación, los Borg.





En esta aventura te ves acompañado por los tripulantes de la estación, desde el capitán Sisko, hasta ferengi Quark, pasando por Dax, Odo, Kira y todos los personajes de la serie (tienen las voces de los actores originales).

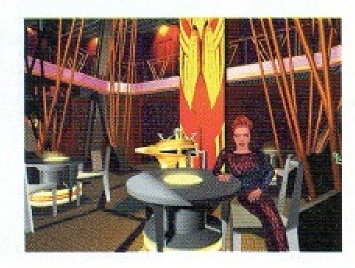
Los gráficos han sido realizados en alta resolución. Los personajes no están digitalizados, sino que son "renderizaciones" en tiempo real. Pero la calidad se paga, y en algunos escenarios en los



que el fondo tiene mucho movimiento la precisión y velocidad de desplazamiento del ratón se verá disminuida, con las faltas de continuidad que esto puede conllevar.

Pero no sólo las voces conforman la banda sonora del juego, sino que hay gran cantidad de efectos que te sumergen en la atmósfera de la estación. En todo momento te acompañará el ruido de los generadores, los desplazamientos en "turboascensor" y la voz de la computadora, interpretada por Majel Barrett.

Una de las principales lacras que se le puede poner a este programa, aparte de la lentitud en algunas ocasiones, es



la dificultad para moverse por la estación. Tienes que seguir caminos predeterminados y algunas veces con no demasiada lógica.

Aparte de esto, es un gran programa para los incontables fans de esta serie, sin que esto signifique, por supuesto, que haya que conocer la serie previamente para pasar un divertido rato.

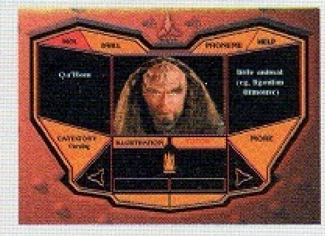
A. VEGAS



ALTERNATIVAS



ST TNG: A FINAL UNITY
Microprose•Proein, S.A.
Las aventuras del Capitán Picard en la nave Enterprise.



ST KLINGON
Simon & Schuster•CIC Interactivo
Los bichos más feos de la galaxia también se divierten.

La mar estaba en calma. Un silencio sospechoso se había introducido en los corazones de todos, cuando, de pronto, sonó la alarma afilada. ¡Inmersión!

Silent Hunter

Todo está en calma. El mar sereno. Sólo la inmensidad del océano despierta una sensación de inquietud que recorre todo tu cuerpo. Dirige tu buque de guerra hacia el objetivo, a través de las profundidades abisales, y conviértete en uno de los más expertos navegantes de la historia naval militar. Controla rumbo y velocidad, y ten a punto tus armas para combatir a los enemigos. Debes acertar en tus decisiones, porque el menor despiste puede llevar el buque a pique.

Silent Hunter posee una excelente gama de opciones, controladas por un interfaz que simula el interior de la sala de control del submarino. Puedes elegir el modelo de submarino que desees (Barracuda, Salmon, Narwhall, Gato, etc.). Del mismo modo, existe un cuadro en el que puedes elegir, por ejemplo, ilimitada capacidad de combustible, munición o incluso la indestructibilidad del buque. Existe también la posibilidad de realizar una carrera militar a través de misiones.

Una de las mejores opciones del juego es el control de su velocidad. A medida que juegas puedes cambiar la compresión del mismo, lo que te permite acelerarlo.

Se parece a la mayoría de simuladores (especialmente a *ACES*, ambientado también en la segunda guerra mundial), con cuadros de mando, vistas desde distintas perspectivas y una acertada imitación de la realidad.

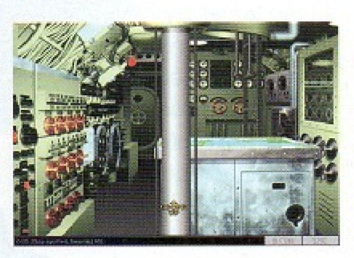
Los gráficos son de calidad. Destaca el movimiento del océano, así como la simulación de los buques de guerra que aparecen. La minuciosidad de los barcos te explica casi fotográficamente cómo eran los buques de guerra, su interior, el armamento que utilizaba cada uno, la velocidad a la que podían navegar, etc.

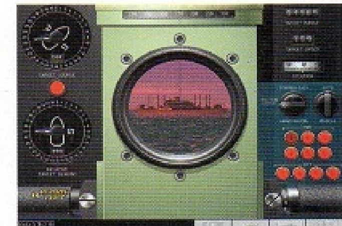
El sonido es pobre. Sólo destaca la simulación de bombas y torpedos.

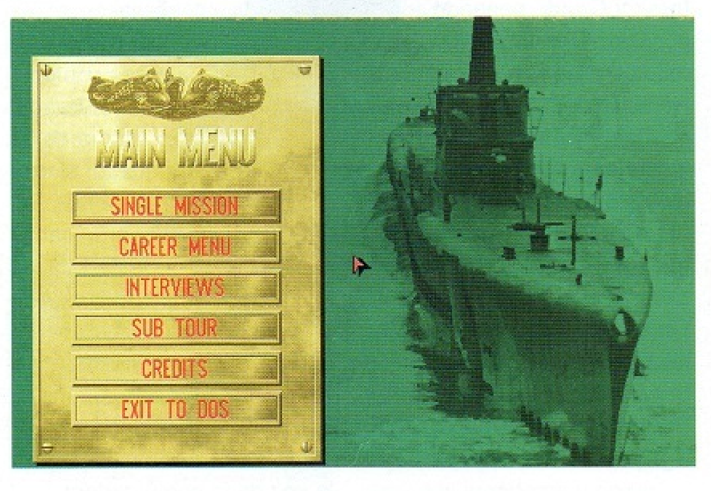
La facilidad en el manejo de las funciones hace que se pueda disfrutar por todas las personas que quieran aventurarse en el interior de un submarino. Utiliza los instrumentos y aparejos de navegación de una forma sencilla y clara.

El único inconveniente que posee es que puede resultar monótono y aburrido para las personas que no tengan la paciencia exigida para estos juegos bélicos. Se desarrolla a velocidad lenta, y a los acostumbrados a los arcades les resultará aburrido.

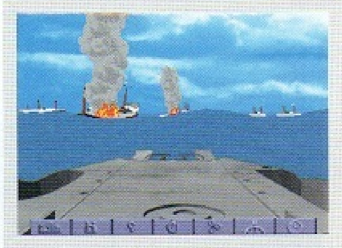
T. SANTAMARÍA







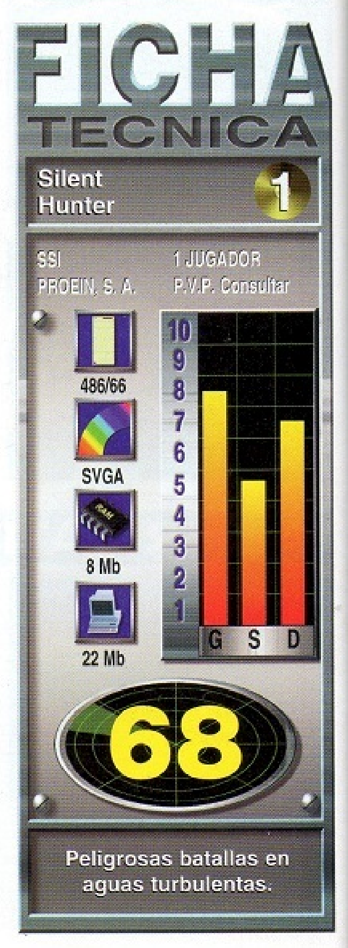




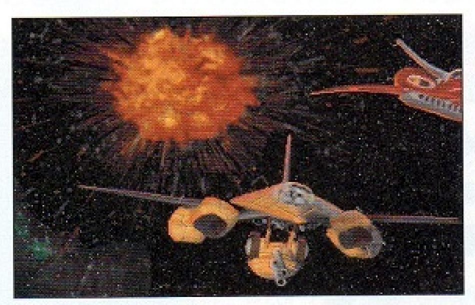
ACES OF THE DEEP
Sierra•Coktel Educative
Submarinos alemanes de la Segunda Guerra Mundial.



FAST ATTACK
Sierra•Coktel Educative
Submarinos de nuestros días con todos los avances técnicos.



SIENTETE EL DUEÑO DE LAS ESTRELLAS



Música espectacular y efectos sonoros de otra galaxia. Compatible Sound Blaster.



Poderosos enemigos de fin de fase. Algunos ocupan más del 50 por ciento de la pantalla.



Scroll multidireccional de algunos escenarios, donde se debe avanzar en diferentes direcciones.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 1.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE



Solicita DELVION enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* de 9 a 14 y de 15:30 a 18: , o por Fax: (91) 661.43.86

Deseo que me envíen: ☐ **DELVION por 1995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos..Domicilio..Población.........................

Provincia.......................................C.P ....F. de nacimiento........................Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Contra-reembolso Teléfono .... Firma ,

☐ Giro Postal nº...de fecha.........................

☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta......................................Nombre del titular, si es distinto................................

ABETO

Rellena este cupón y envíalo a:
ABETO EDITORIAL
C/ Aragoneses, 7.
28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

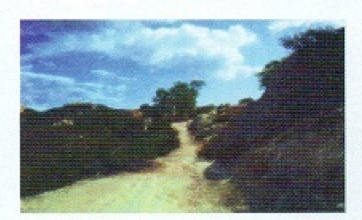
WELCOME TO THE FUTURE

Aquí llega un programa muy difícil de englobar. A medio camino entre el mundo multimedia y el más recalcitrante misticismo, en él se nos presenta un futuro muy extraño y peculiar.

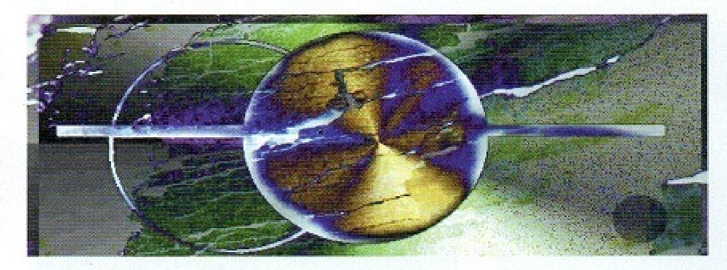


Desde la prehistoria el hombre ha deseado conocer el futuro, tanto en lo concerniente a lo personal como al conjunto de la Humanidad. Los medios utilizados han sido de todo tipo, siempre más cercanos al esoterismo que a la ciencia. Desde los profetas hasta los videntes, desde los posos del café a la lectura de las estrellas, se ha barrido todo un abanico de posibilidades sólo para ver que ese futuro es inescrutable. Blue Sky te propone un nuevo medio de conocer lo que puede deparar el futuro, a través de la pantalla de tu monitor.

La diferencia con el resto de predicciones es que esto no







es un largo y pesado texto en el que todo se esconde en metáforas que no dejan nada claro, sino que es un conjunto de imágenes que pretenden crear una reacción en aquél que las está viendo, más que explicar qué nos depararán los tiempos venideros.

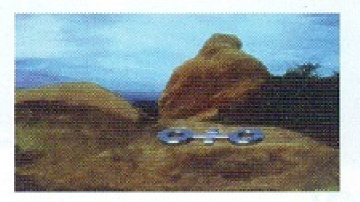
Para que la calidad de estas imágenes sea la mayor posible, es recomendable utilizar de una tarjeta capaz de mostrar millones de colores, opción de la que hará uso el programa a través de la configuración de Windows para mostrar unas pantallas en las que la infografía llevará el peso principal, pero también tendrán su cabida escenas tomadas de la realidad, todo ello aderezado con pinturas y cuadros de las más diversas técnicas y estilos (cubismo, surrealismo, etc.).

Pero no es la vista el único de los sentidos que pretende agasajar esta experiencia: el oído es una parte tan importante como la imagen. Para tener una banda sonora a la altura de estos excelentes gráficos se ha utilizado una técnica que hasta ahora no había sido usada en programas de ordenador. Se llama UltraStereo Surround, basada en el sistema Surround, una invención de los laboratorios Dolby, mediante el cual se codifican los canales traseros y central en los dos del estéreo típico. Aun en el caso de no disponer de un decodificador para este sistema, el sonido estéreo es de una calidad poco oída hasta la fecha.

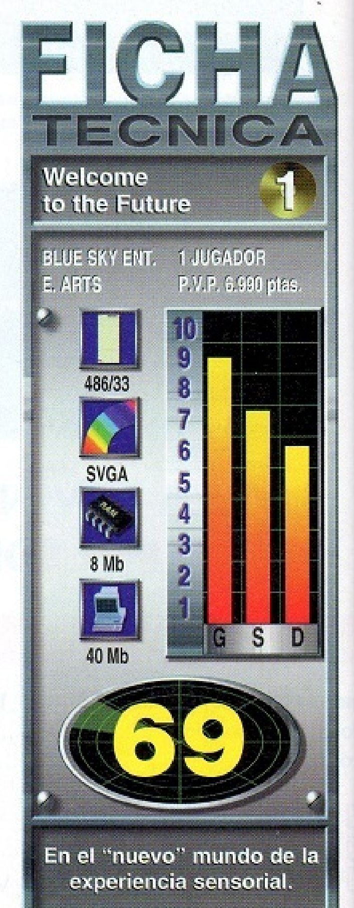
Debes buscar una serie de símbolos, que son llaves, y a continuación las cerraduras que pueden ser abiertas por cada uno de estos iconos, para que te vayan proporcionando unas letras del alfabeto griego. Al reunirlas, se te permitirá pasar al siguiente nivel. En un principio te hallas en unas montañas, en las que los antiguos han dejado las claves del saber, que son estas llaves, para después pasar a terrenos como las profundidades marinas o el futuro. Estos niveles están unidos por *videoclips*, que te serán mostrados a pantalla casi completa y con un movimiento y sonido muy buenos.

El objetivo de este programa, como el de todos, es pasar un rato agradable. Tienes ante ti una gran labor como espectador sensorial, un concepto muy cercano al de la música *New Age*.

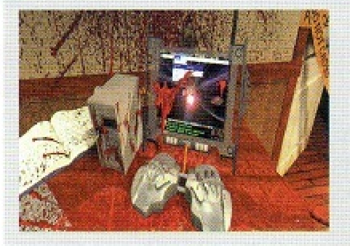
A. VEGAS







ALTERNATIVAS



RIPPER
Take Two•Proein, S.A.
Otro título con unos gráficos de aúpa, pero con más sangre...



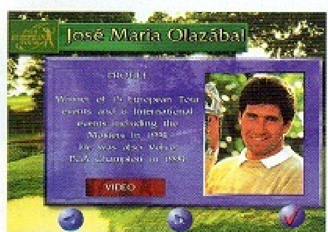
MISSION CRITICAL
Legend•Virgin
Otra aventura extrasensorial pero en el más profundo espacio.

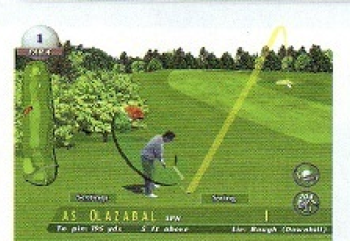
El golf es un juego que no resulta demasiado fácil de practicar. No sólo el mal tiempo puede impedírtelo, sino que también contribuyen los altos precios que puede alcanzar jugar un partido.

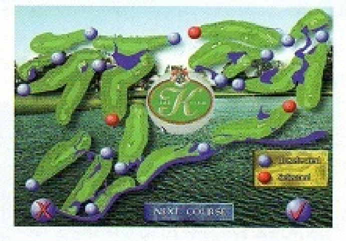
PGA EUROPEAN TOUR

Electronics Arts presenta de *PGA TOUR Golf* en la que podrás jugar en tres campos europeos. Esta ampliación trae nuevos terrenos y diversas modificaciones. Los nuevos campos son tres: "Wentworth", "Gut Kaden" en Hamburgo y "The K Club" en Irlanda. Algunas de las nuevas funciones son: comentarios en tiempo real, películas aéreas de cada hoyo, *swings* digitalizados, nuevo sistema para apuntar y otras no menos interesantes.

Siguiendo la línea marcada por el clásico *Links*, el terreno se presenta en modo tridimensional, plasmando la realidad en la pantalla de tu ordenador. Gracias a los avances de la técnica, la preparación de la pantalla es casi instantánea, representando todo tipo de detalles del campo, desde los desniveles del terreno y las diferentes tonalidades de la hierba hasta una extensa flora que marca los límites de la pista de juego.





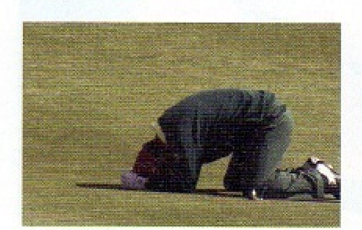


Realizado en Super VGA, cuando juegas parece que lo ves por televisión, con la diferencia de que tú controlas al golfista. Pero el uso de datos del mundo real no se acaba en los gráficos, pues todos los efectos sonoros están realizados con el mismo sistema, de tal manera que oír al palo realizar el *swing* y golpear a la bola es tan real como si estuvieras en el campo. Y los sonidos de acompañamiento, como el trinar de los pájaros y el aplauso de los espectadores, acabarán de darte la impresión de que casi puedes oler el verde campo.

En el sistema de juego, no hay grandes mejoras. La más significativa es que al marcar el punto de destino, una flecha indica el recorrido que va a hacer la bola para llegar a ese punto. El palo lo elige automáticamente el ordenador según la distancia que quieres alcanzar. Cuando el palo es de mayor alcance, se marca en el arco de fuerza el lugar apropiado para lograr ese golpe.

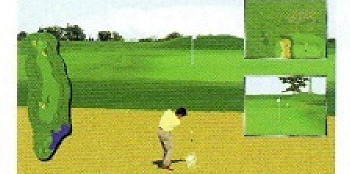
Las modalidades de juego son clásicas. Puedes jugar un campo a 18 hoyos, los nueve primeros o últimos o elegir unos cuantos a partir del mapa del campo a vista de pájaro. Una innovación que facilita la elección de un hoyo es *Fly-By*, que te permite sobrevolar el recorrido del hoyo. También puedes enfrentarte con otros aficionados, con el grado de adicción y competitividad que esto suele acarrear.

A. VEGAS



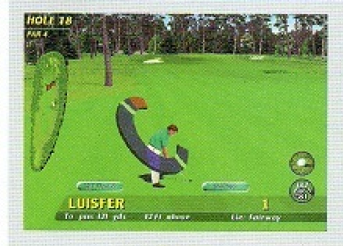








ALTERNATIVAS



PGA TOUR 96
EA Sports•Electronic Arts
El segundo de la saga.
¡Lástima...! no tenemos el original.

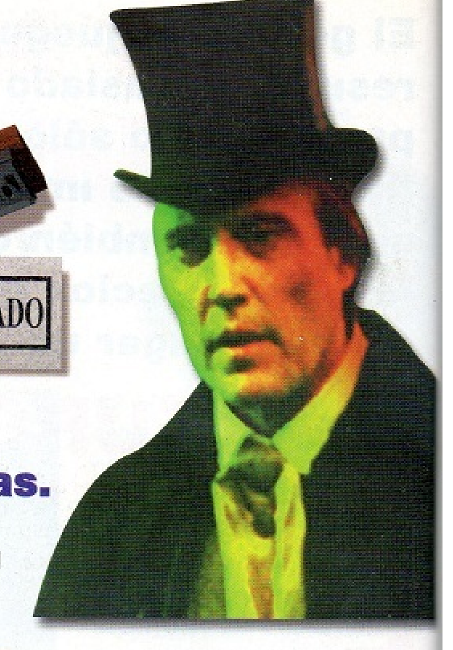


MICROSOFT GOLF v2.0 CD
Microsoft Home•Microsoft
La versión de *Links* para Windows, actualizada y con vídeos.

RIPPER

Jack el destripador ha sido desde su primer asesinato uno de los más famosos criminales de todos los tiempos. En este cercano futuro, se ha reencarnado para volver a hacer de las suyas.

RECOMENDADO



Desde hace mucho tiempo, prácticamente todas las videoaventuras han perseguido lo que se dio en llamar "cine interactivo". La idea se basaba en un argumento sólido, personajes cercanos a la realidad e información como bien más importante. Desde la llegada del soporte CD-ROM, con la enorme cantidad de datos que puede albergar, los dibujos han pasado a ser digitalizaciones, los textos comentarios hablados y los *puzzles* verdaderos rompecabezas.

A esta ola de videoaventuras se suma el último producto de la nueva casa Take 2, la cual, si mantiene este mismo nivel en sus futuros programas, sin duda pronto llegará a altas cotas de fama. Este producto, claramente basado en la historia del afamado criminal londinense del siglo pasado, se llama **Ripper**.

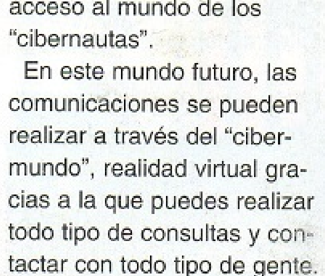
La historia se localiza en el futuro, alrededor del año 2040, cuando empieza a sucederse una serie de crímenes, con pocas conexiones aparentes entre ellos. A partir del tercero de ellos empiezas a encargarte de su investigación, comenzando una espiral ascendente que te llevará a la resolución del caso.

Una de las primeras cosas que llama la atención es la cantidad de CDs, seis nada menos, llenos de información que tomará forma de película, aunando imagen y sonido de calidad sin igual. La imagen se puede presentar en diversas resoluciones, dependiendo de la velocidad de la tarjeta gráfica y del CD-ROM. Estas resoluciones van desde la más baja (320x240; en ella la velocidad del sistema no es determinante) hasta la pantalla completa en alta resolución, pasando por la mitad de la pantalla en alta resolución o el modo entrelazado.

Independientemente del modo de representación elegido para las películas, las partes estáticas se muestran en alta resolución. También están en alta resolución las transiciones de una posición a otra, que ocupan un tercio de la pantalla para elevar la velocidad de representación. Este sistema de movimiento recuerda a otro clásico de las videoaventuras, *The Seventh Guest*, en el que al marcar el lugar de destino se realiza un movimiento de cámara hasta el lugar deseado. Si bien no es tan espectacular como otros del estilo de *Duke Nukem 3D* o del próximo *Quake*, enlaza perfectamente las diferentes posiciones del mundo.

Una de las bazas que han jugado los programadores para poder realizar esta "película" es la contratación de actores profesionales como Cristopher Walken.

Los iconos que representan al ratón son de lo más explícitos y divertidos. Una daga indica las direcciones que seguir, una calavera con ojos riendo a mandíbula batiente es el indicador de que puedes hablar con un determinado personaje y una lupa aumentando y disminuyendo de tamaño te mostrará los lugares de la escena a los que te puedes acercar para observar en detalle. Una cabeza con unas gafas de realidad virtual te indicarán los puntos de acceso al mundo de los "cibernautas".



En este mundo futuro, las comunicaciones se pueden realizar a través del "cibermundo", realidad virtual gracias a la que puedes realizar todo tipo de consultas y contactar con todo tipo de gente.





A través de este mundo, de aspecto surrealista y de extraño colorido, podrás contactar con el posible asesino y con otras personas que te ayudarán en tu investigación.

A lo largo de la misma te irás encontrando con muy diversos *puzzles*, tanto en estilo como en dificultad, y según los vayas resolviendo avanzarás en tus pesquisas para identificar al criminal. Pero para aquellos de vosotros a los que os gustan las emociones fuertes, también hay componentes arcade, en los que unos rápidos reflejos son más importantes que ponerse a pensar. Ambos aspectos del juego son configurables en dificultad, con lo que puedes hacer que uno de ellos tenga más peso sobre la aventura que el otro. Los niveles de dificultad son tres: fácil, medio y difícil.

Tras hablar tanto de la calidad gráfica, no podemos olvidar que el acompañamiento en forma de ondas sonoras también es importante en todo juego que tenga algún tipo de aspiraciones. Comenzando por una excelente música de acompañamiento creada por el grupo Blue Oyster Band, que encaja perfectamente en el ambiente del juego, hasta unos efectos de sonido dispuestos perfectamente para que te introduzcas de lleno en el juego, la banda sonora logrará que no seas tan sólo un espectador. Te introduce de lleno en la aventura.

A este nivel están también las conversaciones, punto de enorme importancia en el desarrollo de la investigación. De las conclusiones a las que puedas llegar gracias a la información que te proporcione el resto de personajes, así como de las que alcances con el cruce de datos, podrás obtener pruebas concluyentes que encaucen tu camino hacia un final feliz. Debido a la gran importancia de estas escenas de vídeo, el juego te permite repetir una y otra vez cada una de ellas para que no pierdas ningún detalle que puedas luego echar en falta.

El sistema de inventario alcanza un gran nivel visual, así como los menús de configuración y demás extras a la aventura en sí. Dispones de un PDA o Dispositivo de Asistencia Personal, con el cual vas almacenando toda la información de cierta importancia referente al caso, y que también te sirve de sistema de comunicación en forma de videoteléfono.

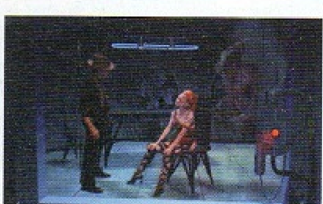
Uno de los pocos fallos que se le pueden achacar es que en algunos momentos, bastante pocos, los personajes en escena parecen planos; si los miras de lado no tienen volumen, con lo que queda un aspecto extraño.

A. VEGAS









FICHA TECNICA

Ripper 6

- TAKE 2
- PROEIN, S. A.
- 1 JUGADOR
- P.V.P. Consultar
- 486
- SVGA
- 8 Mb
- 7 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 — G S D

87

Un destripador urga en las tripas de los cibernautas.

ALTERNATIVAS



GABRIEL KNIGHT 2
Sierra•Coktel Educative
Vídeo, vídeo y más vídeo para una aventura "fetén".



BAD MOJO
Pulse Interactive•Arcadia
Gráficos superrealistas de una cucaracha en un pútrido entorno.



PHANTASMAGORIA
Sierra•Coktel Educative
Muérete de miedo con la última aventura de Roberta Williams.

Las carreras de coches al estilo rally han sido una de las constantes en los videojuegos. Esta nueva simulación viene a añadir el peculiar punto de vista del *manga* japonés.



WORLD RALLY FEVER

Los juegos basados en carreras de coches siempre han tenido dos variantes bien diferenciadas. Por un parte, los que se podrían denominar "serios", en los que necesitas poco menos que ser un conductor profesional para no llegar el último. En ellos tienes que tener en cuenta todos los factores que influyen en el coche, como la presión de las ruedas o la temperatura del agua.

Por otra parte, existen aquellos en los que el principal objetivo es adelantar a los oponentes, sin preocuparte de la marcha que llevas o de si la curva está lo suficientemente peraltada. Este **World Rally Fever** es de este último tipo, en el que tienes que estar presionando continuamente la tecla de aceleración y usar sobre todo los desplazamientos laterales para evitar a los oponentes.

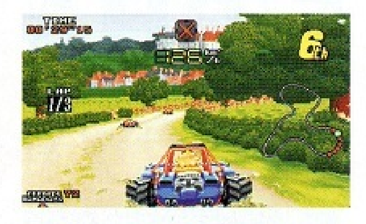
El sistema de carrera, como su nombre indica, es de rally, por lo que las carreteras por las que transcurre la competición no son de gran calidad. Abundan los terrenos pedregosos y de curvas cerradas. Estas carreteras se localizan en muy diversas partes del mundo, dieciséis para ser exactos, de las que puedes recorrer cinco en cada uno de los circuitos preparados, según tu nivel de conducción.

Los gráficos se basan en los dibujos de origen japonés que ahora invaden el mercado, con sus trazos sencillos y personajes de grandes ojos. Los coches con unos monoplazas al estilo de los que se usan para correr por las dunas de arena, y la visión se produce desde detrás del todoterreno, un poco por encima para poder ver la carretera. Por ésta encontrarás una serie de carteles con los que obtendrás extras para el coche.

La representación de la carretera recuerda enormemente al exitoso *Out Run*, pero con los avances de la técnica. Uno de los más sobresalientes es la inclinación de la cámara en las curvas, tal y como si te estuvieras viendo en una cámara montada en una motocicleta. También están muy bien realizados los efectos de cambio de rasante: llegas a perder contacto con el suelo en algunos momentos. De todas maneras también puedes perder contacto con el suelo con la tecla de salto, un añadido a las carreras de rally muy en la línea que sigue este juego de diversión antes que simulación.

En cuanto a los efectos de sonido, no se ve nada nuevo. Se oye sobre todo el ruido del motor y el sonido del aire al hacer un adelantamiento. En cuanto a la música de acompañamiento, sí merece la pena remarcarla. Es una música de gran calidad, con mucha "marcha", y que además varía dependiendo del país en que se desarrolle la carrera, con lo que no va a resultar pesada en ningún momento.

A. VEGAS

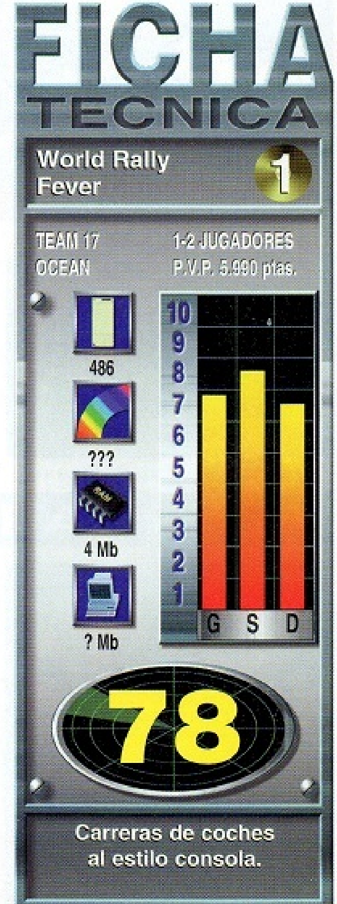




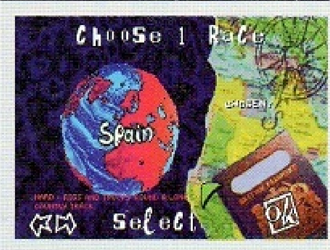








ALTERNATIVAS



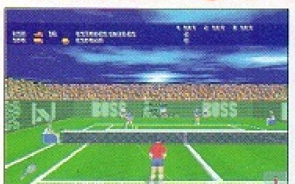
FATAL RACING
Gremlin•Arcadia
Otro programa de coches con un *look* espectacular.



VIRTUAL KARTS
Microprose•Proein, S.A.
Carreras virtuales que no llegan a emocionar demasiado.

VIRTUAL TENIS

TODO EL TENIS MUNDIAL EN UN CD-ROM DE IMPACTO...



Terrenos de juego creados en 3D con nubes fractales.



Cuadro de partidos disputados en el torneo en curso.



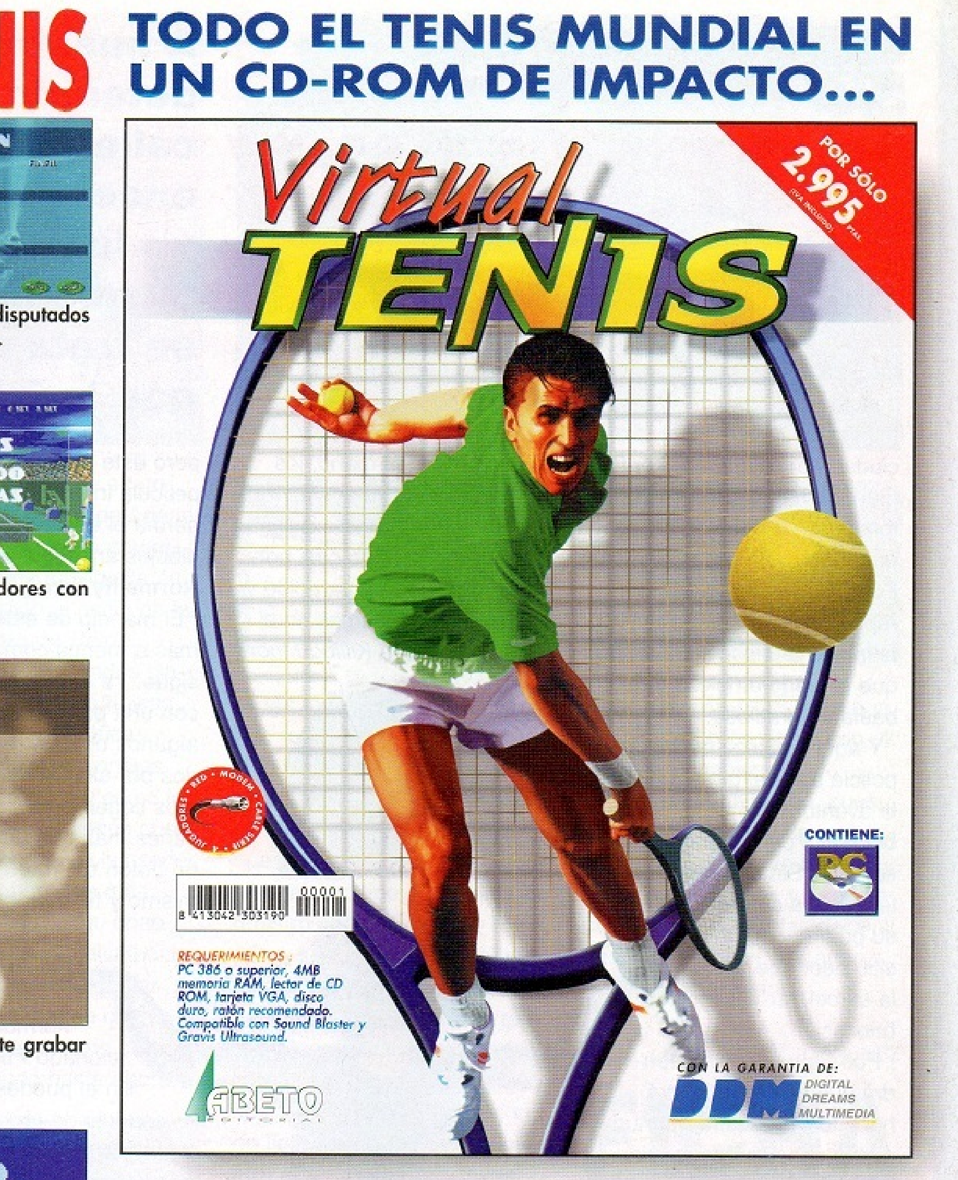
Los torneos se pueden jugar en compañía de un amigo.



Control de los jugadores con teclado o Joystick.

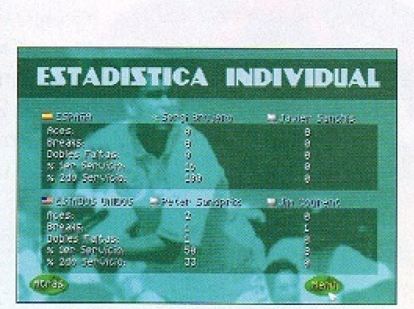


Posibilidad de jugar el Grand Slam completo: permite grabar torneos y temporadas a la mitad.





Se pueden disputar los cuatro torneos del Grand Slam.



Completas estadísticas de cada partido.



Control independiente de música y sonido.

- Posibilidad de conectarse con distintos jugadores mediante red, módem y cable serie.
- Sistema de menúes totalmente intuitivo.
- Ayuda interactiva durante el desarrollo del juego.
- Fácil instalación en el disco duro.
- Jukebox para escuchar las distintas melodías que contiene.
- Cuatro diferentes superficies.
- Cada uno de los jugadores posee sus propias características.
- Permite elegir el número de sets que se desee disputar.
- Posibilidad de cambiar incluso el detalle gráfico.

CON LA GARANTÍA DE
DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita VIRTUAL TENIS enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* de 9 a 14 y de 15:30 a 18 , o por Fax: (91) 661.43.86

Deseo que me envíen: ☐ **VIRTUAL TENIS por 2995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos..Domicilio..Población........................

Provincia..C.P ....F. de nacimiento........................Profesión..

FORMA DE PAGO:

Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Contra-reembolso Teléfono .... Firma ,

☐ Giro Postal nº..de fecha........................

☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..Nombre del titular, si es distinto..

ABETO EDITORIAL

Rellena este cupón y envíalo a:
ABETO EDITORIAL
C/ Aragoneses, 7.
28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

NORMALITY

A nuestro amigo Kent le han detenido por ir ocioso por las calles de Neutrópolis. Ha sido encerrado miserablemente en un lugar que, al parecer, es el mismo infierno. Sin embargo, se trata de un hombre para el que lo fabuloso es normal.

Cuando cargas este juego, su maravillosa presentación parece transportarte a la mismísima película *Blade Runner*. La música y los planos de una ciudad apocalíptica lo confirman irreversiblemente. Entonces oyes una voz en *off* que seguro no es de Harrison Ford, sino una especie de réplica de éste en formato animado adolescente, con lo que el juego empieza ya a ser bastante gracioso.

Y aquí empieza la acción. La policía coge al protagonista de la aventura y lo trata miserablemente para encerrarle por ser feliz. Sin embargo, el que le obliga a cumplir condena es su padre, y en un sitio peor que la cárcel, su habitación.

Por supuesto, Kent tendrá que huir, y no podrá hacerlo sin nuestra oportuna y bien considerada ayuda.

Llegados a este punto estaréis rabiosos de emoción: ¿y cómo podremos ayudarle? Pues eso es algo muy fácil, jugando con este híbrido de aventura gráfica y juego en 3D y resolviendo sus enigmáticos pules.

Sí, lo que habéis leído es del todo coherente. Aquí, juegos como *Full Throttle* y el *Doom* se dan la mano, los buenos días, y se arropan para dormir, en una experiencia casi única (digo casi porque algo bastante parecido ya nos lo encontrábamos en el juego *Under the Killing Moon*, pero éste era una especie de película interactiva, y por ello perdía el encanto de los dibujos animados que **Normality** tiene).



El manejo de este juego es más o menos como sigue. Te encuentras con una pantalla con algunos objetos repartidos por ella. Si deseamos coger alguno no tienes más que pulsar un botón del ratón sobre el mismo y te saldrá una especie de menú muy parecido al del anteriormente mencionado *Full Throttle*. En él puedes ver una especie de réplica del protagonista y, según la parte de su cuerpo que elijas, podrás utilizar, coger, abrir, mirar o hablar con el objeto en cuestión. Más sencillo imposible.

RECOMENDADO

Pero eso no es todo. Si quieres desplazarte a otro sector de la habitación lo harás por todo lo alto. Te desplazarás como si fueses el mismísimo Duke Nukem, sin reparar en gastos ni nada de eso.

El juego, además, va "cargadito" de secuencias "renderizadas" que, pese a que yo personalmente tenga una manía horrible a que nos sigan metiendo este tipo de secuencias por el desarrollo del juego, en este en concreto no sólo están bien hechas, sino que además son bastante graciosas. Así, se agradecen bastante, y se les perdona que hallan decidido introducirlas.

Los gráficos del programa en general, sin contar las escenitas, son algo pobres para este tipo de juegos, (me refiero por supuesto al tipo *Doom*), ya que casi no parece una aventura gráfica. No son lo detallistas y perfeccionistas que están llegando a ser hoy en día. Tienen unas formas que ya no son tan cuadradas como las de este juego. Eso sí, son lo suficientemente efectivos para el juego.

Sin embargo, puede que el pequeño tenga un pequeño fallo por culpa de este tipo de









movimiento que han elegido para él. De este modo, al moverte por espacios muy pequeños tenderás a atascarte sin remedio alguno por los pasillitos y los obstáculos del juego. Esto es bastante molesto, porque tardarás bastante en librarte de las "prisiones".

Plush Rest Furniture Inc,
Plush Rest house,
Humdrum Industrial estate,
West Neutropolis.

Do you crave for a plush posterior perch? Are you unhealthily heavy? Then come and work in our Test Department. Good shifts, lots of sitting, as much food as you can eat, and hear this: you get paid for it! See Mr. Brinkler right away. Remember the Plush-Rest Motto:

"If your butt is in a rut, buy the best, buy Plush-Rest!"

El sonido del juego es un punto más en la calidad general, ya que él podrás encontrar desde una musiquilla en la presentación al estilo de la banda sonora de *Blade Runner*, hasta divertidas sintonías estilo Midi, ya típicas en las aventuras gráficas.

Pero nuestros personajes también hablan... ¿y cómo lo hacen? Pues con voces que parecen sacadas de las series de dibujos animados más locos de la televisión, unas voces que si algún distribuidor español se atreve a doblar espero que lo hagan con un mínimo de calidad, no como lo están haciendo hasta ahora.



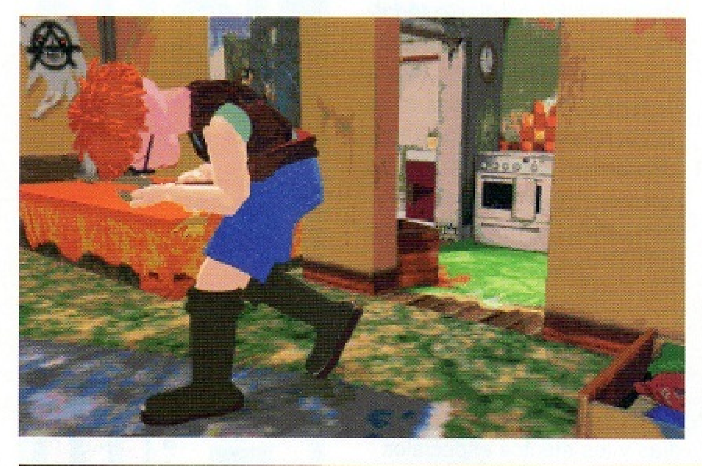


Esto me recuerda que tengo que avisar que el juego no ha sido traducido por el momento, pero que posiblemente sí se traducirá próximamente a nuestro idioma para ser accesible a todo tipo de público en nuestro país.

Con todo lo contado os imaginaréis el tipo de requerimientos que el programa tendrá. Pues efectivamente, de lo más altos, así que, aunque sea tarde, te aviso de que si no tienes un 486 a 66 (mínimo) más vale que te vayas olvidando de esta maravilla. Eso es lo que te pedirá este juego, que no sólo se podrá jugar bajo MS-DOS, sino que también es compatible con el entorno Windows 95.

Queríamos diversión, pues nos la han dado, y de qué manera, con uno de los juegos mas delirantes y espectaculares de las últimas décadas. Quiero decir semanas, que no es para tanto.

V. Sánchez

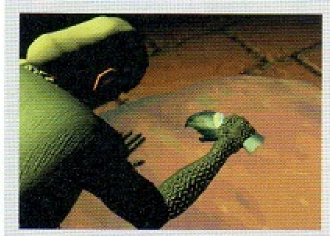




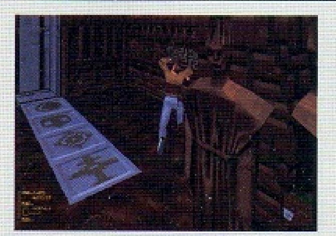




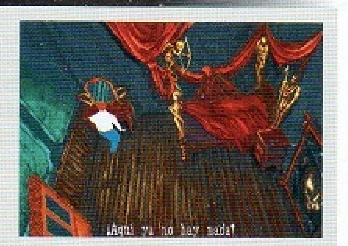
ALTERNATIVAS



TIME GATE
Infogrames•Erbe
Otro protagonista que vive en un extraño mundo, pero medieval.



FADE TO BLACK
Delphine Software•Electronic Arts
Más mundos virtuales, esta vez en modalidad arcade.



ALONE IN THE DARK 3
Infogrames•Erbe
Aventuras en el lejano Oeste de un personaje muy conocido.

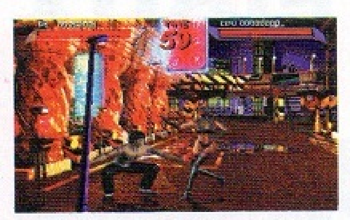
Aquí llega un programa de lucha del casi desconocido mundillo lúdico italiano. Un juego con calidad para codearse con los grandes.

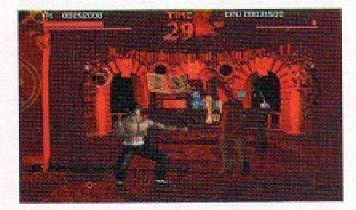
PRAY FOR DEATH



Tras un guión no demasiado rebuscado, verás una lucha a muerte entre magníficos luchadores. Éstos han sido escogidos de entre la mitología de múltiples culturas (Bruce Lee, dioses egipcios como Anubis, dioses de cultos "lovecraftianos" como *Cthulu*, ángeles caídos y otras lindezas varias).

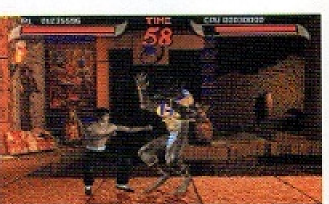






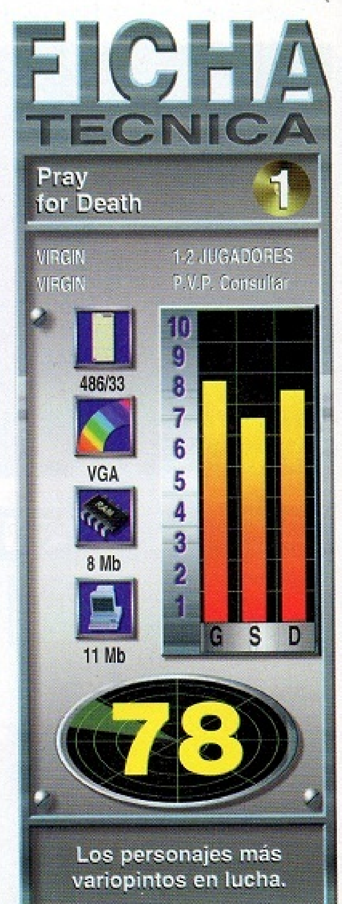
Existen varios modos de juego. En el primero de ellos, modo aventura, debes luchar contra todos los enemigos, incluido un doble de tu luchador. Cuando acabes con los ocho enemigos encontrarás dos nuevos contrincantes: el lugarteniente de la muerte y la mismísima muerte, con guadaña y todo. Durante el desarrollo encontrarás más de una similitud con *Mortal Kombat*, como el árbol en el que ves a tus contrincantes. Otro modo de juego es el combate en equipo. Escoges un grupo de luchadores y los usas para retar a todos los demás. Sin embargo, en este caso no ganarás combate a combate, sino que tu energía se mantendrá y bajará cada vez que te golpeen. Cuando un luchador pierde su energía, se retira y utilizas al siguiente, hasta que ya no queden luchadores. Como también es habitual, aparece la opción de dos jugadores para batirte contra tus amigos y compañeros. El combate en sí tiene un gran parecido con





Mortal Kombat. Debes vencer dos rondas: gana el que le quite más energía al rival en el tiempo de combate o el que le quite toda la energía al contrincante. En el nivel gráfico se ha avanzado mucho. Los decorados son muy variados, con colores vistosos y grandes cambios de luz. Dentro de ellos se mueven unos *sprites* de enorme tamaño, realizados mediante técnicas de *render*, lo que les otorga enorme calidad y realismo. De hecho, su realización recuerda a los luchadores del *Xenophage*, de Apogee. Hay efectos gráficos tan brillantes como las ondas que aparecen en el agua al pisar un charco o los cambios de reflejos en las superficies metálicas. El aspecto sonoro es quizás la parte menos brillante, pues no posee gran variedad de melodías y los efectos especiales no son demasiados brillantes. Valorando conjuntamente todo lo anterior, te encuentras ante un juego que no posee ningún valor de originalidad que le haga diferente o algo especial, pero que aquello que implementa lo hace con sabiduría y con calidad. De modo que se deja jugar perfectamente y es capaz de hacer pasar un buen rato jugando a él, que es lo que, al fin y al cabo, se le debe pedir a un programa lúdico.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



SS FIGHTER 2 TURBO
Gametek•Proein, S.A.
La lucha elevada al grado sumo dentro del género.



RISE OF THE ROBOTS
Mirage•Erbe
Lucha entre robots Super VGA, hoy en día un tanto anticuada.

STAR TREK: KLINGON





Todas las sagas televisivas han tenido siempre sus "malos". Star Trek, una de las mejores series de ese medio, no iba a ser menos. Para todos aquellos que los queréis conocer mejor, aquí tenéis una breve introducción a su peculiar estilo de vida.

Desde los comienzos del cine, todos los héroes han tenido que luchar contra un "malo". También, en un número incontable de ocasiones, estos villanos han ejercido una especial atracción sobre el público, llegando algunas veces a tener más éxito que el propio protagonista. Las series de televisión no han sido una excepción a esta regla, contando además con el hecho de que al ser una gran cantidad de metraje lo que se exhibe de ellas, hay mucho más tiempo para desarrollar cada personaje.

Un buen ejemplo de estos caracteres se da en la famosa saga *Star Trek*, con los malos por excelencia de la serie original, los Klingons. Esta raza estaba en continua lucha con la federación. Eran unos "tipejos" muy al estilo nazi que sólo pensaban en la guerra. Transcurrido un tiempo firmaron una paz con la federación, lo que llevó a unos años de interrelaciones, para al final discutir una vez más.

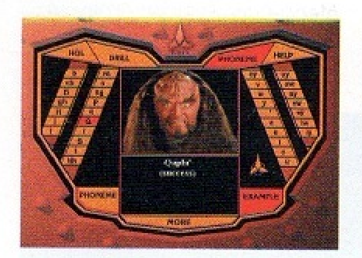
En esa época de paz se localiza esta historia. Gowron, líder del consejo klingon y por tanto jefe del Imperio, te va a enseñar a ti, humano, la forma de vida de los klingon, para quitarte de los ojos ese velo que no te permite ver la realidad. Esto se va a llevar a cabo gracias a la tecnología de la holosección, con la cual te vas a introducir en el modo de vida klingon como hijo de uno de los capitanes del Imperio. Verás el desarrollo de la acción a través de sus ojos.

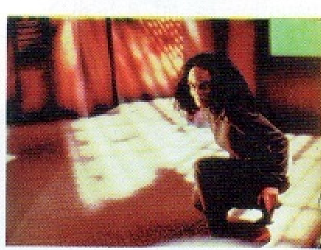
Toda la historia se desarrolla con vídeos interactivos a pantalla completa en los que debes llevar a cabo las acciones en tiempo real y sin poderte parar a pensar (como dicen los klingon: "Actúa, y tendrás comida. Piensa, y serás comida"). A lo largo de la historia irás conociendo todas las particularidades de la vida klingon, desde sus comidas a sus tradiciones, de sus peleas familiares a su defesa de la propia vida. Una mención especial corresponde al lenguaje Klingon, un sistema de comunicación inventado íntegramente para esta serie en el que se llegan a dar algunos discursos.

El hecho de que el director de proyecto sea el mismísimo Jonathan Frakes (alias "William T. Riker", director de la próxima película), le confiere un gran nivel, y desde luego un profundo conocimiento de la filosofía *trekkie*.

El tercer CD-ROM es una especie de curso de idiomas, pero con la particularidad de que te enseña klingon a partir del inglés, a través de la pronunciación y de la representación gráfica de la palabra en cuestión, para después pasar a realizarte un pequeño examen de tus conocimientos del lenguaje, tanto a nivel escrito como hablado.

A. VEGAS

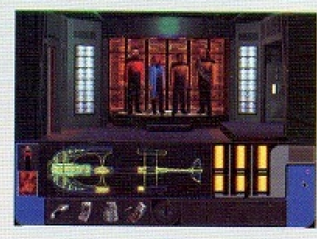




ALTERNATIVAS



ST DS9: HARBINGER
Viacom•CIC Interactivo
Las últimas aventuras dentro del espacio de Star Trek.



ST TNG: A FINAL UNITY
Spectrum Holobyte•Proein, S.A.
El primer juego *trekkie* en Super VGA a 65.000 colores.



Cuando conoces al dedillo un juego, has recorrido todos sus recovecos y has eliminado a sus más peligrosos enemigos, sólo un programa como éste logrará hacerlo resucitar de entre los muertos de tu estante...

H! Zone

Dos de los mejores clónicos de *Doom* amplían sus posibilidades con **H! Zone**. Se trata de *Heretic* y *Hexen*, ambos ambientados en plena Edad Media. Los chicos de Wizard Works no se cansan de poner al día los más populares arcades del mercado (recuerda el caso de la magnífica y divertida actualización *D! Zone*). Y sus productos prometen convertirse en imprescindibles para los más acérrimos amantes del género.

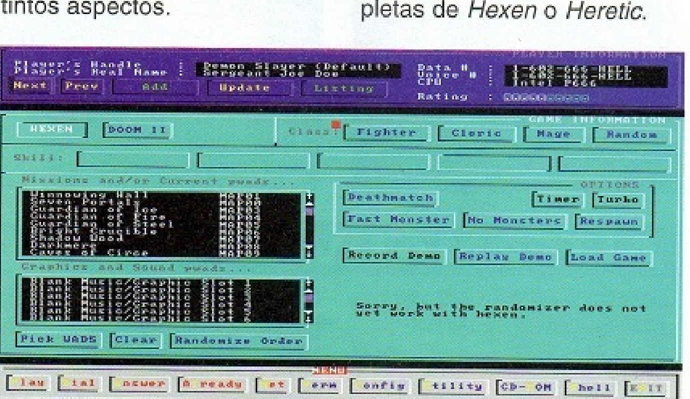
La estupenda ambientación medieval de los juegos se verá aderezada con doce nuevos episodios completos. Y cuando digo completos es porque son absolutamente originales: te ofrecen nuevas texturas y nuevos enemigos a los que tendrás que enfrentarte. Por si fuera poco, tienes a tu disposición, además, 250 niveles extra. A veces no hay grandes cambios entre unos y otros, pero entre tanta cantidad de posibilidades es algo bastante lógico.

Por lo demás, este CD-ROM incluye la opción, ya prácticamente imprescindible en toda actualización que se precie de serlo, de edición de los niveles. Este es uno de los grandes sueños de cualquier "jugón" profesional: poder construirse las fases a su gusto y medida. Las texturas que más te gusten, los sonidos más sugerentes y los enemigos más peligrosos... En efecto, puedes elegir jugadores a tu gusto, cambiar los niveles de dificultad, enfrentarte con otros usuarios. En fin, actualizar los niveles en todos sus distintos aspectos.

Así pues, puedes acceder a un sonido renovado, a unos nuevos gráficos, a utilidades revolucionarias a su modo, etc. Sin embargo, lo que es más interesante de este producto, a mi modo de ver, por supuesto, es la posibilidad de convertir el nivel que te apetezca de los programas *Doom*, *Doom II* y *Heretic* de manera que puedan funcionar en el interior de *Hexen*. Sólo nos cabe recordarte que , lógicamente, necesitas las versiones completas de *Hexen* o *Heretic*.

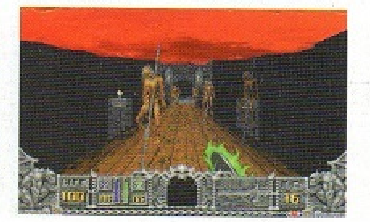
Si amas los arcades 3D, este producto sabrá abrirte nuevos horizontes.

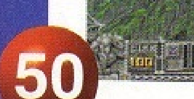
P. LÓPEZ











Castle Pines Golf Club



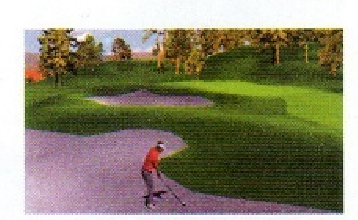
No cesan de aparecer nuevos campos de golf para los mejores programas del género. En este caso se trata de un producto diseñado única y exclusivamente para el juego *Links 386 CD*. En efecto, éste, un programa sorprendente y muy avanzado en el momento de su aparición, aún hoy suscita el interés de las casas programadoras.

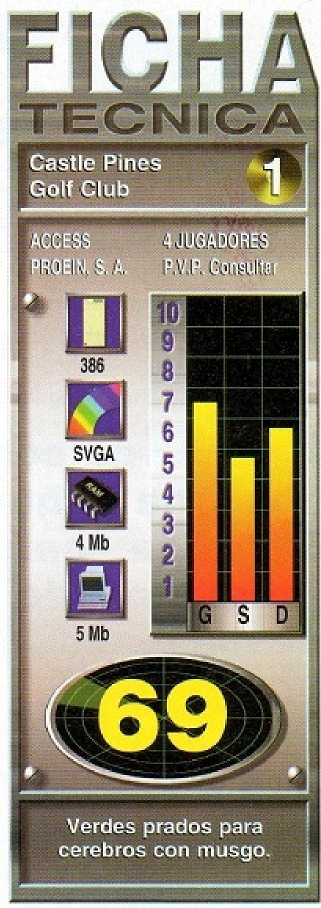
Este CD-ROM te ofrece el más largo recorrido de hoyos del PGA Tour, el campo que da nombre al juego: **Castle Pines Golf Club**. Situado cerca de la población de Castle Rock, en Colorado, hay en él 7.559 yardas de un campo muy golfo, divididas a lo largo de dieciocho largos hoyos.

Las vistas aéreas son lo más destacado. También es verdad que para disfrutar de un buen paisaje lo que tiene que hacer uno es irse al campo o, en su defecto, introducirse en los recovecos de alguno de los mejores simuladores, que hoy en día ya han alcanzado gran calidad. Claro que hay a quien le gusta calcular distancias teniendo delante un campo verde y agujereado como un queso enmental...

En fin, sin ninguna clase de ánimo crítico, hay que decir que para esos peculiares seres, que hace poco menos que una década serían considerados extraterrestres, para esos peculiares seres, digo, los amantes del golf de ordenador, **Castle Pines Golf Club** quizá sea incluso imprescindible, pues contiene un campo muy importante en el PGA Tour. Además, actualiza todo un clásico.

P. LÓPEZ





D Windows 95



Muy poco tiempo después del lanzamiento en España de este terrorífico programa aparece su versión para Windows 95. Lo cierto es que no hay prácticamente diferencias, pero todos los grandes productos son casi de obligada aparición para este sistema operativo, dadas las circunstancias.

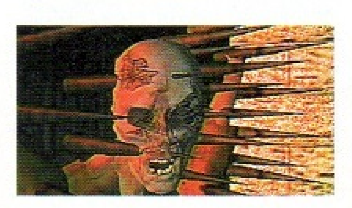
Como ya sabrás, corre el año 1997 y no tienes más que dos horas para resolver el sangriento enigma de la locura asesina de tu padre. Dos largas horas de intensas investigaciones "antes de que se cierre el umbral del otro mundo"...

Unos magníficos gráficos ambientan esta historia de crímenes realizados al cobijo de las tinieblas. Su problema es que han utilizado el formato SVGA en modo entrelazado, lo que produce rapidez pero les resta vistosidad. El sonido carece de digitalizaciones, pero ni te das cuenta: los sonidos especiales ambientan el programa... Quizá en este aspecto fallan las melodías, no demasiado cuidadas.



Los amantes de las historias terroríficas llegarán a vibrar literalmente con este producto. De hecho, el manual te recomienda que juegues de noche, en el interior de una habitación oscura y con el volumen muy alto... Tú sólo tienes que hacer esto y el programa se encargará del resto.

P. LÓPEZ







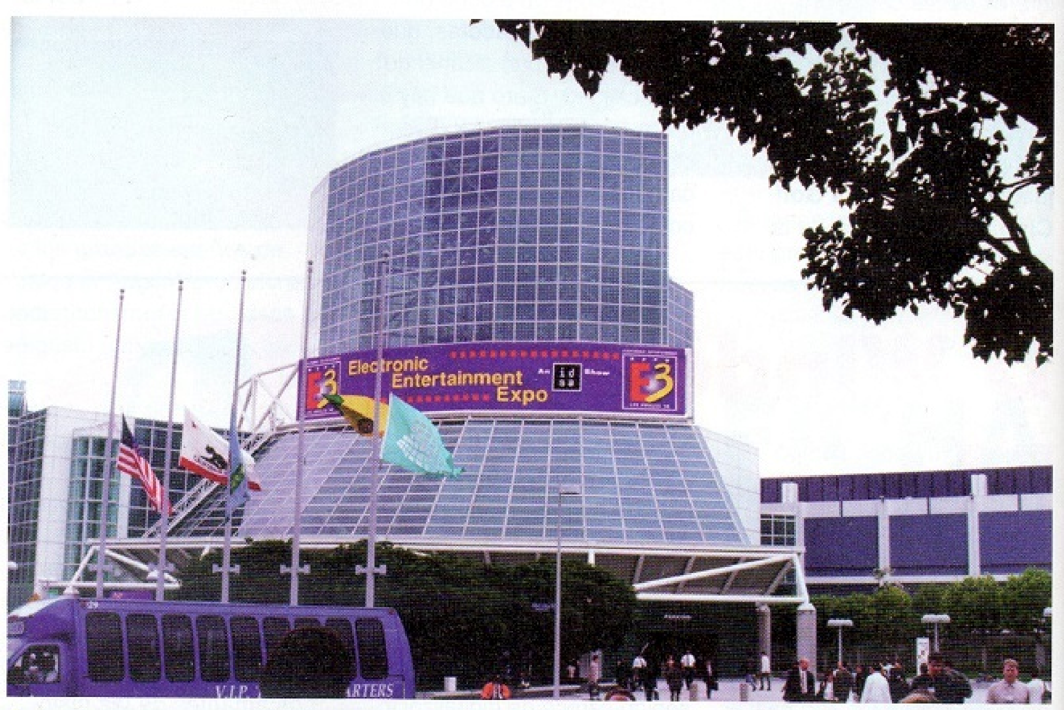


ESPECIAL L.A. E^3

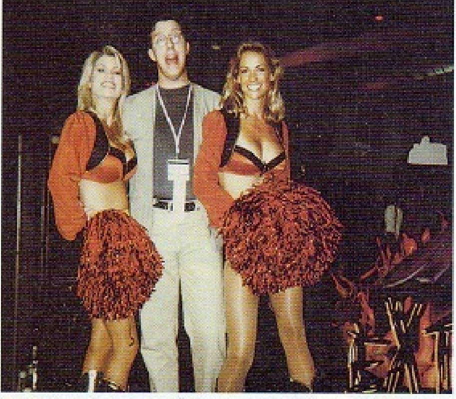


A pesar de contar con sólo dos ediciones (incluida la que ahora os comentamos), el E3 se ha conformado como la feria por excelencia del mundo del videojuego, desbancando incluso a la clásica E.C.T.S.

Los Ángeles es una ciudad que impresiona y, aunque no te gusten, seguro que te sorprenden los constantes cambios que percibes en una ciudad de diez millones de habitantes. Igual estás en Rodeo Drive (la calle más cara del mundo), como te encuentras en pleno centro de la ciudad (*Downtown*), rodeado de rascacielos y descampados (curiosa mezcolanza...). Si además visitas uno de los centros de convenciones más impresionantes, arquitectónicamente hablando, del mundo (L.A. Convention Center), se espera que la feria como mínimo sea lo suficientemente buena. Y os aseguramos que no nos ha decepcionado en absoluto.



Como se puede apreciar en esta fotografía, el Centro de Convenciones de Los Ángeles (L. A. Convention Center) es una auténtica demostración del *savoir faire* de los americanos para este tipo de acontecimientos. Sus tres inmensos pabellones son realmente impresionantes, aunque no dieron cabida a todas las casas.



Al llegar (morenito y con unos cuantos kilos de más), nuestro "querido" redactor jefe se quejaba de lo mucho que había trabajado. Esta foto trajo la envidia al corazón de sus compañeros.

Todas las compañías que no acudieron hace un mes al E.C.T.S. londinense (Virgin, Acclaim, Electronic Arts...) han realizado un despligue impresionante con *stands* que superaban el millón de dólares para sólo tres días de feria, lo que supone que tal y como se rumoreaba, la edición primaveral de la feria londinense desaparecerá en breve. También se ha comentado la posibilidad de crear un E3 europeo y uno japonés, para adaptarse a las tendencias del mercado.

Por otra parte, es bueno comentar la parte negativa. Por ejemplo, a diferencia de otros eventos de este tipo, los tres gigantescos pabellones que albergaban el E3 no podían acoger a todas las compañías que hubieran deseado estar allí, porque las casas más importantes ocupaban espacios enormes (su dinero les ha costado...). Por este motivo, el año próximo la feria se traslada a la olímpica Atlanta, donde los organizadores han prometido un espacio mucho mayor para todos los empresarios de este mundillo. Así que... hasta el año que viene en Atlanta.

ANTONIO GREPPI

ACCLAIM

Una de las grandes ausencias del E.C.T.S. ha realizado un despliegue impresionante para presentar sus nuevos productos, con espectáculos de baile en vivo y espectaculares animadoras. Una parte importante de su producción radica en el deporte con títulos tan interesantes como **NBA Jam Extreme**, **College Slam**, **WWF in Your House**, **Frank Thomas Baseball**, **Space Jam** y **NFL Quaterback Club '97**.

Si prefieres los juegos de lucha y los arcades, podrás contar con **Street Fighter: The Movie**, **X-Men**, **Batman Forever Arcade**, **Iron Man**, y si te gusta el rol, **Iron & Blood**, y **Magic the Gathering Strategy**.

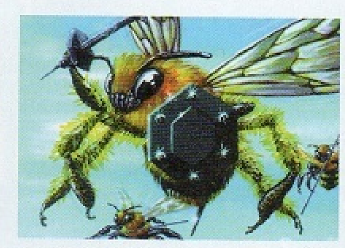
Entre los títulos basados en películas encontramos **Dragonheart**, protagonizada por Dennis Quaid, **The Crow 2: City of Angels**, la segunda parte de la cinta póstuma de Brandom Lee, y el nuevo *Doom* **Alien Trilogy**.

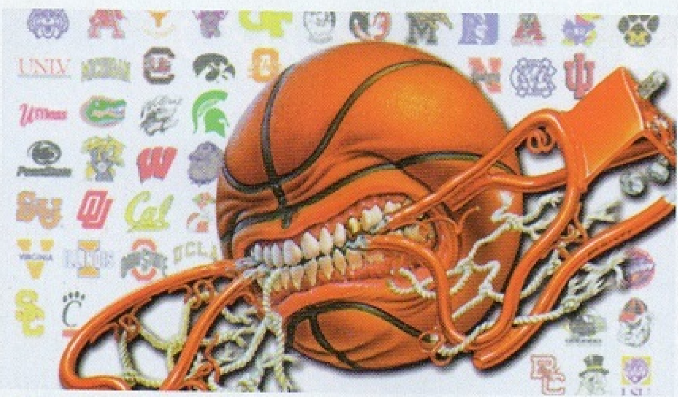
Acclaim contaba con un espectaculo parecido a los de Latoya Jackson.

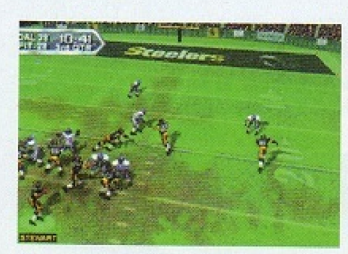

Alien Trilogy

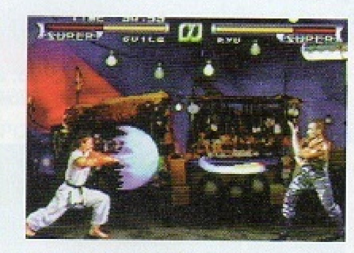

Batman Forever


Iron & Blood

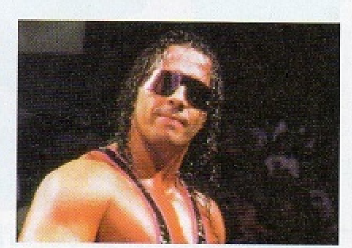

Magic the Gathering


College Slam


NFL QuaterBack Club '97


Street Fighter, the Movie


X-Men


WWF in Your House


Frank Thomas Baseball



NBA Jam Extreme


Iron Man

The Crow

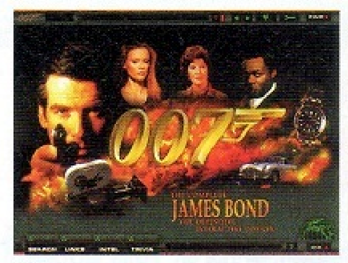

Dragonheart



MGM INTERACTIVE

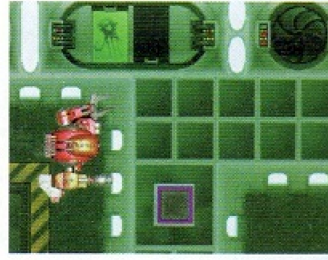
La conocida Metro Goldwin Mayer también se apunta al tirón de los juegos para ordenador con tres nuevos títulos que incluyen a uno de sus personajes más conocidos, James Bond. El protagonista de algunas de las películas más famosas de la historia del cine se pasa al ordenador en **007**, un título que encantará a todos los fans de la saga.

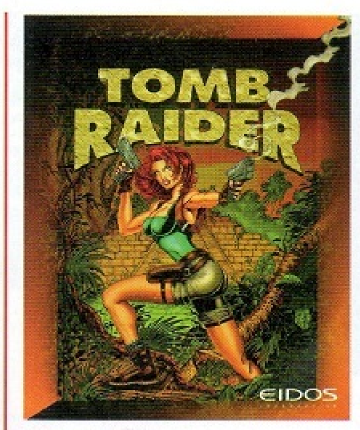
En **H.O.S.T,** debes liberar a varios prisioneros en un entorno de lo más extraño y con un personaje singular, mientras que en **Outer Limits** (serie muy conocida en los Estados Unidos) tienes que encontrar la solución a un misterioso caso de extraterrestres en nuestro planeta.



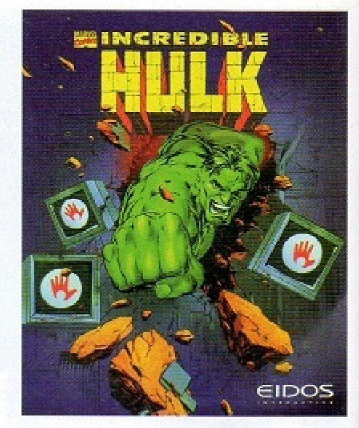
007


Outer Limits


H.O.S.T.



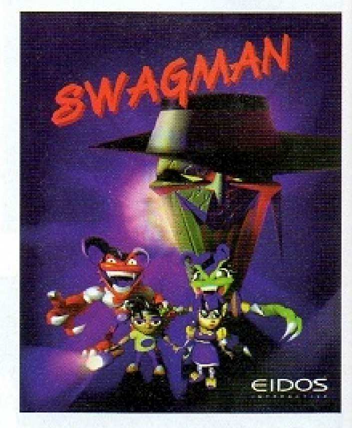
Tomb Raider



Incredible Hulk

EIDOS

Muchos no sabréis que recientemente Centregold (U.S. Gold, Core, Domark, etc...) fue adquirida por una empresa especializada en compresión de vídeo llamada Eidos (os sonará por juegos como *Lords of Midnight*). Bajo este nombre se lanzarán títulos de los que ya os hablamos en el especial del E.C.T.S. del pasado número, como **Swagman**, **Blam! Machinehead**, pero también cuentan con novedades como **The Incredible Hulk**, basado en el gigantón verde, y el espectacular **Tomb Rider**, una explosiva mezcla de *Fade to Black* con *Indiana Jones* y con "prota" femenina.

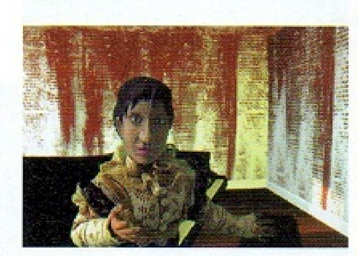


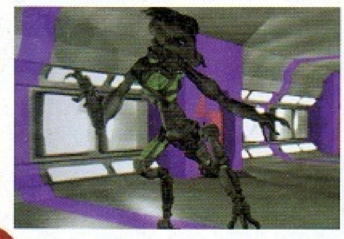
Swagman

INSCAPE

Inscape (no confundir con Mindscape) es una compañía relativamente nueva, ya que antes se ha dedicado a realizar conversiones de unas máquinas a otras. Con esta vasta experiencia, han decidido crear productos novedosos, más concretamente aventuras gráficas, como **Assassin**, **Dark Eye**, **Drowned God**, y **Ravage**. Todos ellos cuentan con unos gráficos de impresión y argumentos muy interesantes.


Assassin

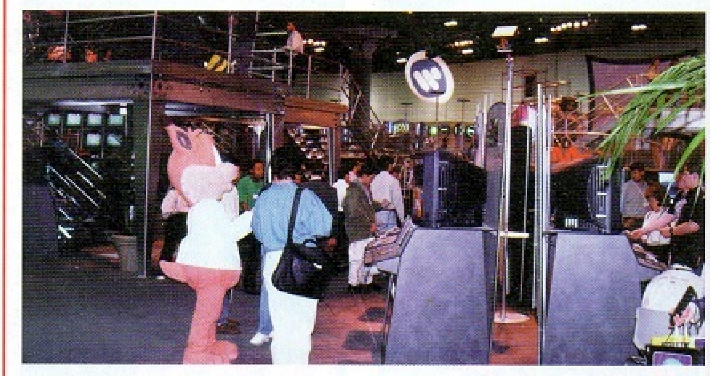

Dark Eye


Ravage


Drowed God



La feria estaba llena de gente pero, a diferencia de algunos eventos europeos un tanto irregulares, todos eran profesionales, no curiosos.


Las máscotas tuvieron también su parte importante, animando mucho los distintos *stands*. En este caso es Bubsy en Warner Interactive.

Suscribete a:

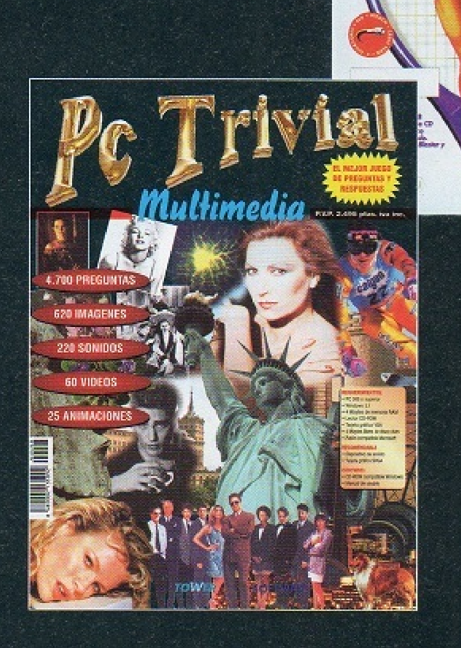
PC-PLAYER

TOP

Conseguirás gratis dos de estos magníficos regalos

Virtual TENIS

POR SOLO 2.995





Suscríbase enviando este cupón por correo o fax (91) 6614386, o llamando al teléfono (91) 6614211 Horario 9 a 14:00 y 15:00 a 18:00

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER y recibir gratis dos de estos regalos: (Marcar con una X)

☐ Suscripción 1 año (12 revistas) 6.500 Ptas. **REGALO:** ☐ VIRTUAL TENIS ☐ PC TRIVIAL ☐ DELVION

Nombre y apellidos...F. Nacimiento.......................

Domicilio...C.P.......................

Tel ....Localidad...

Provincia..............................Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....

☐ Domiciliación bancaria. (Rellenar código cuenta cliente)

CODIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

Firma:

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

Y ADEMÁS UN AHORRO DEL 10%

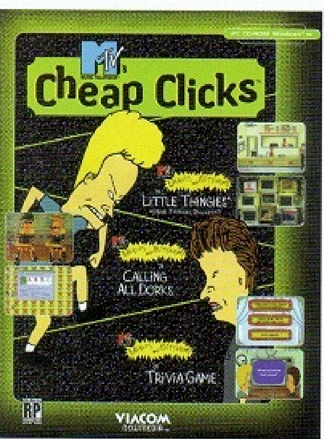
REPORTAJE

VIACOM

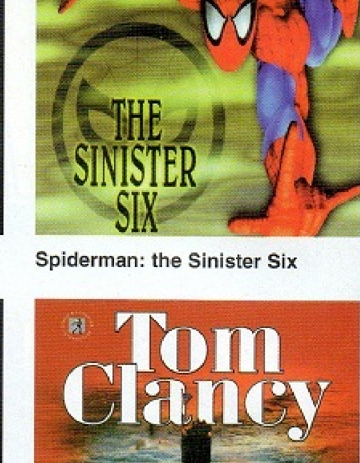
Viacom y Simon & Schuster van a ser en los próximos meses unas casas productoras de lo más prolífico.

Viacom prepara productos impresionantes para la próxima temporada como **Joe's Apartment**, una aventura con cucarachas incorporadas, **Star Trek Voyager**, basado en la nueva serie *trekkie*, **Snow Crash**, **Death Drome**, **The Divide: enemies within**, **Multimedia Lab**, y **Aeon Flux**, un *Fade to Black* muy espectacular. Dentro de su sello barato **Cheap Clicks** aparecerán dos juegos de *Beavis & Butt-Head*, **Little thingies**, **Trivia Game** y **Calling all Dorks**.

Simon & Schuster contará con nuevas enciclopedias multimedia basadas en *Star Trek* y con juegos como **SSN**, basado en la novela homónima de Tom Clancy, **Spiderman, the sinister Six**, aventura del hombre-araña, y **Westwood 2000**, sito en un Lejano Oeste modernista.



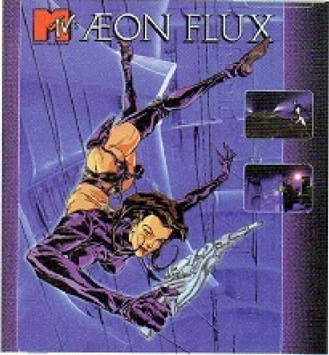
Cheap Clicks



Spiderman: the Sinister Six



Star Trek Voyager

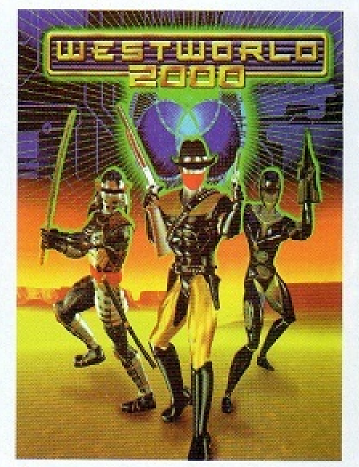


Aeon Flux

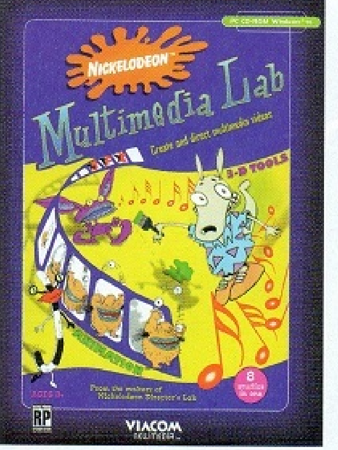
Tom Clancy SSN

SSN

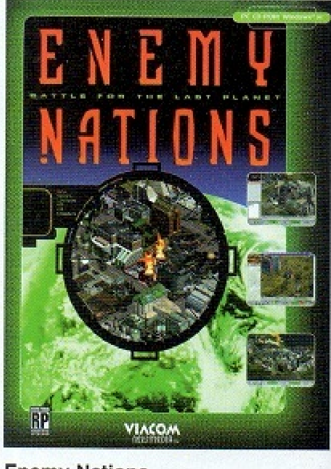
The Divide: Enemies Within



Westwood 2000

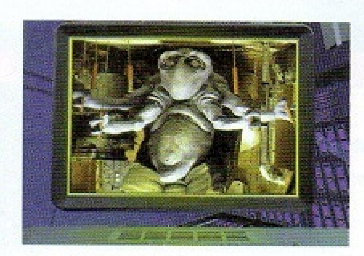


Multimedia Lab



Enemy Nations


Eradicator


Star Control 3


Deadlock


Bubsy 3D

ACCOLADE

Tras ser adquirida por Time Warner, Accolade regresó a la vida con títulos de lo más interesantes. Los nuevos aún prometen mucho más, y la mascota oficial de la compañía, Bubsy, va a protagonizar un juego en tres dimensiones, **Bubsy 3D**, al estilo de los CDs de Playsation y Saturn.

Para los amantes de la estrategia, **Deadlock** es un título que asombrará a propios y extraños.

Otro de los títulos de los que llevamos hablando feria tras feria pero que nunca aparece en el mercado es **Star Control 3**. La continuación de la aclamada saga se demora en el tiempo, aunque nos han asegurado que esta vez ya está "casi listo".

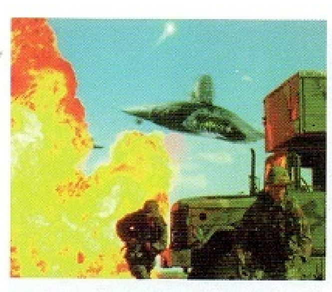
A los amantes del arcade puro y duro les espera próximamente la aparición de **Eradicator**, un especialista en eliminar "gente mala".

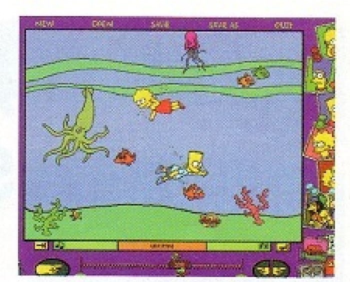
FOX INTERACTIVE

Otra de las casas de cine que han iniciado su andadura en los videojuegos. En el CES de Las Vegas ya enseñaron alguno de estos productos, pero ahora ya por fin están acabados y listos para salir al mercado. Como podrás suponer están basados en películas y series de la compañía, como es el caso de **Die Hard Trilogy**, **Alien vs. Predator**, **ID4: Independency Day**, y los conocidos **X-Files** (**Expediente X** en nuestro país). En el caso de los dibujos animados está el programa basado en **Los Simpsons**, y **The Tick**.



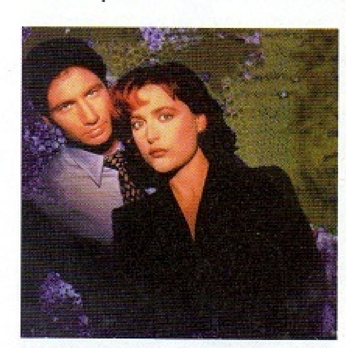
Die Hard Trilogy


ID4: Independency Day


The Simpsons

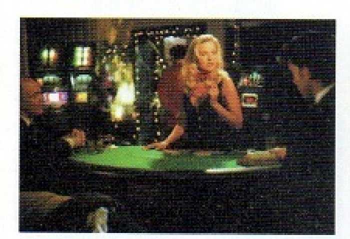

Aliens vs Predator


The Tick


X-Files

CAPCOM

Todos conoceréis a Capcom como la compañía de máquinas recreativas que ha creado títulos tan impresionantes como *Street Fighter* o *X-Men*. Tras su sólida aparición en PC con la conversión de *Megaman x* de Super Nintendo, su próximo juego para nuestra plataforma se llama **Fox Hunt**, una especie de historia interactiva basada en las peripecias de un espía que tiene ligeras reminiscencias de dos diferentes películas: *True Lies* y *GoldenEye*.


Fox Hunt


Fox Hunt


The Pandora Directive



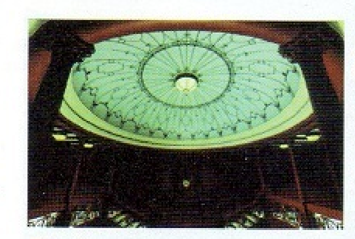
Links LS

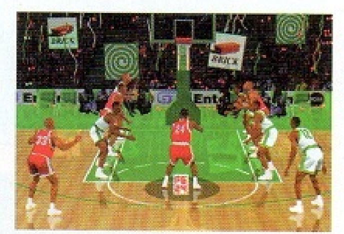
ACCESS

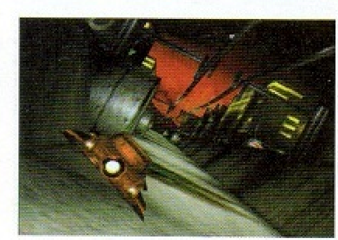
La continuación del aclamado *Under a Killing Moon* ya está aquí. Su nombre, *The Pandora Directive*, y la cantidad de CDs, siete, tres más de lo que ya tuviera el original. El protagonista sigue siendo el detective Tex Murphy, aunque ahora no sólo se enfrentará a violentos terrestres, sino que unos misteriosos alinígenas serán sus enemigos mas peligrosos. Por otra parte, una nueva versión de *Links*, **Links LS**, que introduce mejoras como la inclusión de Arnold Palmer como profesor virtual que nos ayudará cuando así lo deseemos con nuestros golpes.

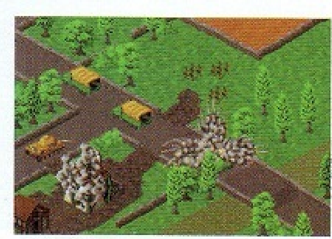
GTE INTERACTIVE

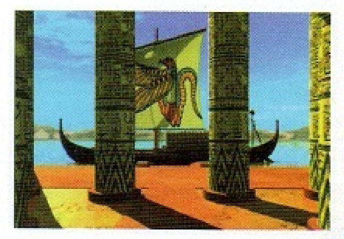
Otra compañía que todavía no es distribuida en nuestro país es GTE Interactive, que cuenta con títulos tan interesantes como **Titanic**, basado en el hundimiento del célebre transatlántico, **NCAA Basketball**, de la liga universitaria norteamericana de baloncesto, y **Time Lapse**, una aventura que transcurre en diferentes épocas temporales. También son los encargados de distribuir los productos de Ocean en Estados Unidos, de los que nos enseñaron programas como **Tunnel B1**, **Offensive**, y **Hard Boiled**.


Titanic


NCAA Basketball


Hard Boiled


Offensive

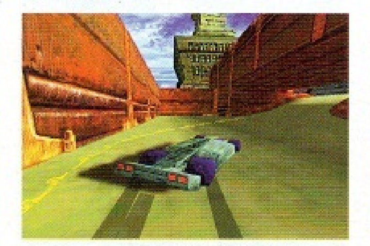

Time Lapse

UBI SOFT

La compañía francesa, además de presentar una serie de educativos, tenía en su *stand* muestras de títulos tan interesantes como **Rayman 2**, continuación del conocido arcade, y dos de carreras: **Pod**, y **Street Racer**.



Rayman 2



Pod

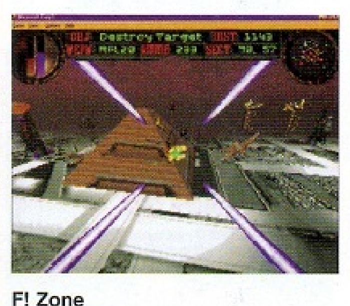


Street Racer

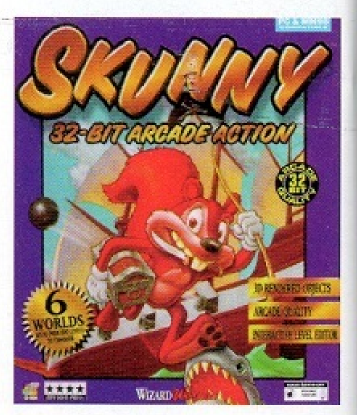
WIZARDWORKS

Los creadores de CDs de niveles como **D!Zone** para *Doom 1* y *2*, y **H!Zone** (comentado en la sección de actualizaciones de este número), presentarán este verano **F!Zone**, un CD-ROM repleto de nuevos niveles para *Fury 3*, además de editores y trucos para el programa de Microsoft Home.

Otra gran sorpresa fue la presencia del nuevo juego de *Skunny*, ese simpático personaje de los juegos shareware que por fin va a hacer su aparición en el circuito comercial con sus divertidas aventuras.



F! Zone



Skunny

VIRGIN

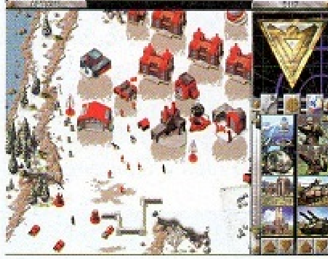
A pesar de que se les echó de menos en el E.C.T.S., aquí se han echo notar, y mucho. Además de tener uno de los *stands* más espectaculares, sus productos estaban en boca de todos.

Títulos como **Command & Conquer Red Alert**, **Heart of Darkness** o **Toonstruck** son antes de salir ya unos "superéxitos", pero es que también nos presentaron títulos tan buenos como los que aquí mencionamos:

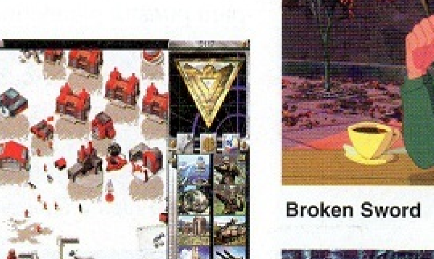
Black Hawk, **Caddy Hack**, **Broken Sword**, **Galactic Empire**, **Grid Runner**, **Nanotek Warrior** y **NHL Powerplay '96.**



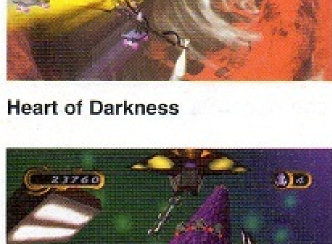
Caddy Hack



Command & Conquer Red Alert



Broken Sword



Heart of Darkness



ToonStruck



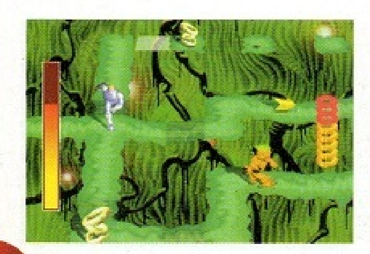
Nanotek Warrior



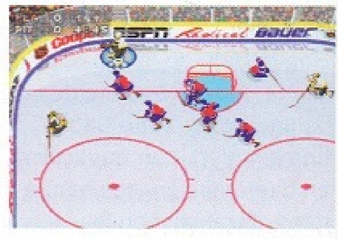
Black Hawk



Galactic Mirage



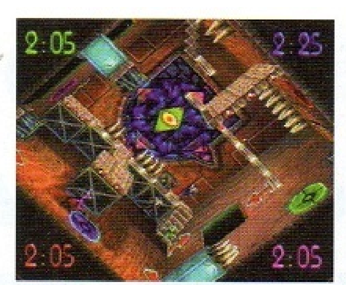
Grid Runner



NHL Powerplay'96

ACTIVISION

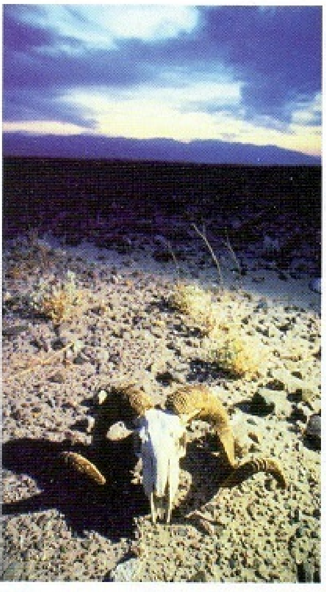
Aunque ya en el E.C.T.S. nos enseñaron programas como **Elk Moon Murder**, **Hyperblade**, **Muppet Treasure Island** o **Santa Fe Mysteries**, se han reservado para este E3 lo mejor de lo mejor. En primer lugar dos nuevos juegos basados en la saga *Mechwarrior*: **Mechwarrior Mercenaries**, que no tiene nada que ver con las anteriores historias de la serie ya que controlas a un grupo que debe buscar trabajos por diferentes planetas, y **Mechwarrior 3D**, preparado para gafas de realidad virtual. Otra continuación de juego será **Pitfall 3D**, pero como programas completamente originales tenían **Blast Chamber**, un arcade muy divertido para jugar contra otros tres jugadores que transcurre en una habitación que rota, y las carreras de coches de **Interstate 76**.



Blast Chamber

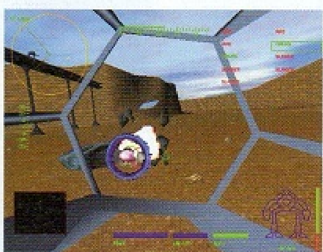


Mechwarrior Mercenaries



Santa Fe Mysteries

Hyperblade





Mechwarrior II 3D





Elk Moon Murder



InterState 76

Muppet Treasure Island



Aaron vs Babe Ruth Baseball

NCAA Basketball

MINDSCAPE

Esta productora ha optado por abrir una nueva línea deportiva cuyos títulos, aunque más aptos para el mercado norteamericano, a lo mejor llegan a nuestro país.

En béisbol tienen **Aaron vs Babe Ruth Baseball League**, y de las ligas universitarias, **NCAA Football** y **NCAA Basketball**. Por último, en golf, **Mindscape Golf**.



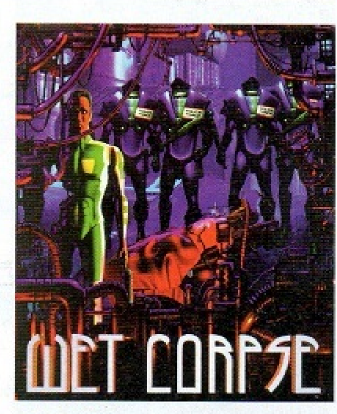
Mindscape Golf



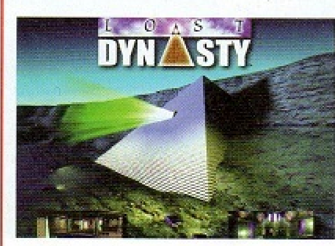
NCAA Football

VIC TOKAI

Vic Tokai prepara tres aventuras gráficas muy interesantes en la división norteamericana de la compañía. **Wet Corpse** es una aventura postmodernista que transcurre en un futuro muy lejano, **Dark Meat**, es una aventura *gore* con mucha sangre de por medio y **Lost Dinasty**, nos invita a buscar una desaparecida civilización.



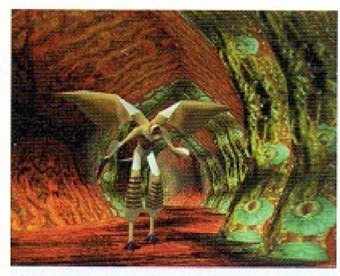
Wet Corpse

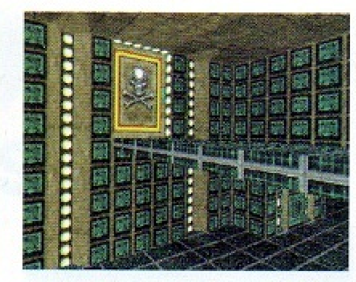


Lost Dinasty



Dark Meat


Athanor


Alphastorm

PSYGNOSIS

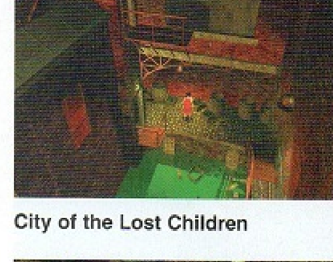
Aunque Psygnosis sí estuvo en la feria E.C.T.S., al visitar su *stand* en el E3 nos dimos cuenta de que lo había hecho de manera plenamente testimonial. El despliegue fue enorme, máxime si tenemos en cuenta el apoyo recibido por parte de Sony America.

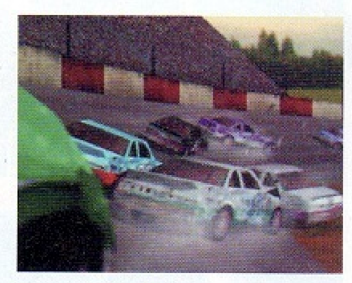
Aunque presentaron muchos programas, los títulos más destacados son **City of the Lost Children**, basado en la película del mismo nombre, las continuaciones de **Discworld 2** y **Ecstatica 2**, el *gore* **Zombieville**, la segunda entrega de rompecoches **Destruction Derby**, una original aventura de nombre **The Island of Doctor Moreau**, y el inigualable **Wipeout 2097**.

Dentro de otro orden de cosas, también tenían los juegos de lucha **Athanor** y **Tenka**, y las aventuras **Blue Ice**, **Deadline**, **Sentient**, **Alphastorm**, **The Fallen**, y dentro del ámbito deportivo, **Monster Truck**, basado en esos coches de gigantescas ruedas. De momento, gracias a Dios, se han olvidado de los sempiternos *lemmings*.

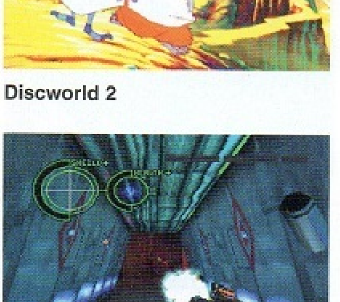

Psygnosis desplego una serie de monitores en forma de rueda.

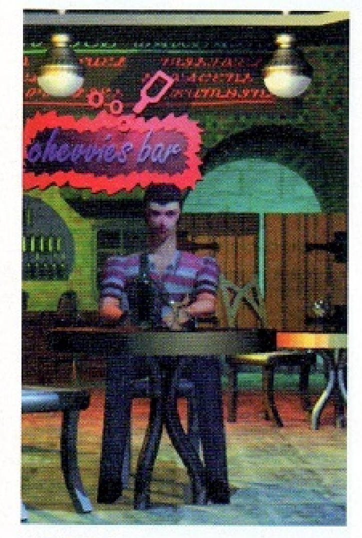

Blue Ice


City of the Lost Children


Destruction Derby 2

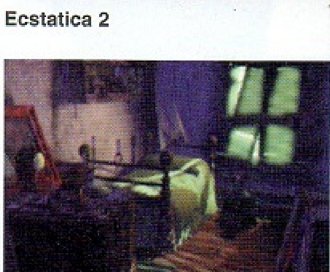

Discworld 2


Ecstatica 2


The Fallen


Sentient

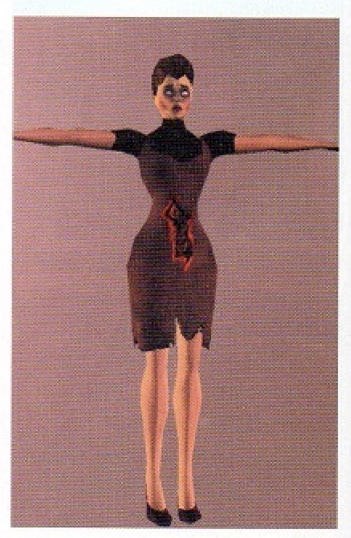

Tenka


Island of Dr. Moreau


Monster Truck

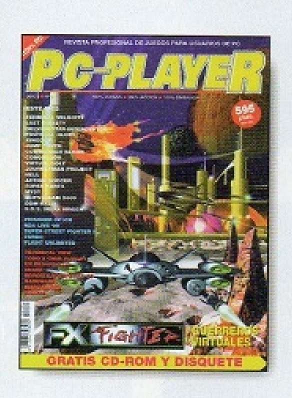


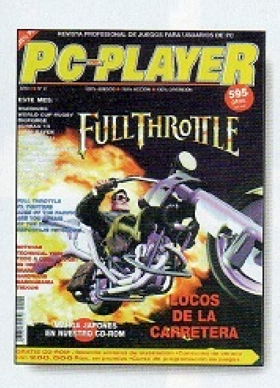
Wipeout 2097


Zombieville

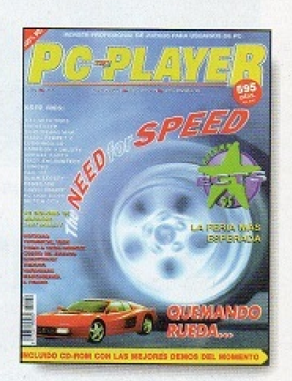
¡Que no te falte ni uno!

COMPLETA YA TU COLECCIÓN



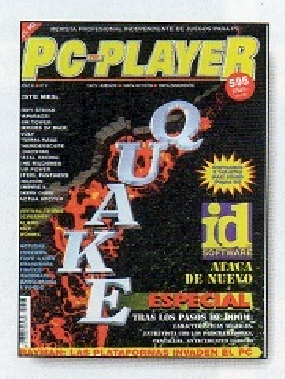




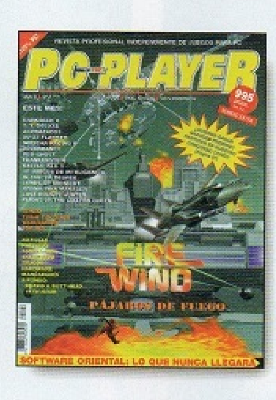


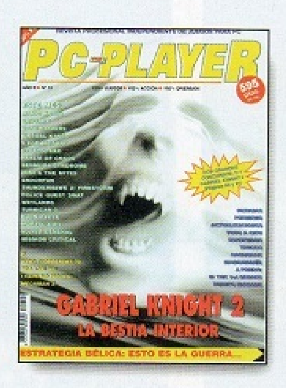


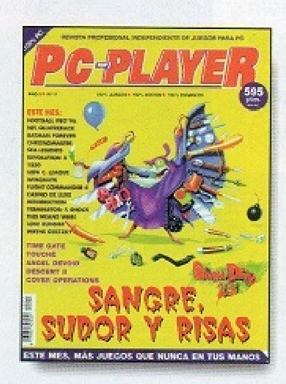














PC-PLAYER



Solicite los números que le falten enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*. Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES NÚMEROS ATRASADOS DE PC PLAYER:

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 Importe...(595pts. cada uno)

Nombre y apellidos...F. Nacimiento.....................

Domicilio...C.P.....................

Tel ....Localidad...

Provincia....................................Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta............... / ....

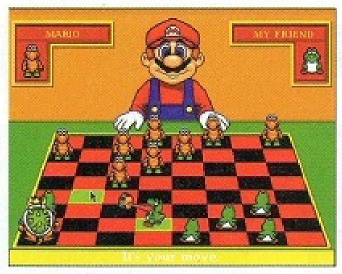
Firma:

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

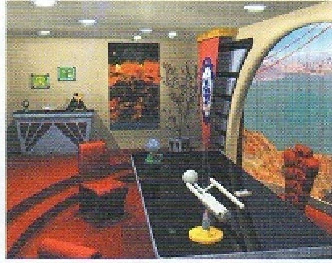
☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID



Mario Fun Games



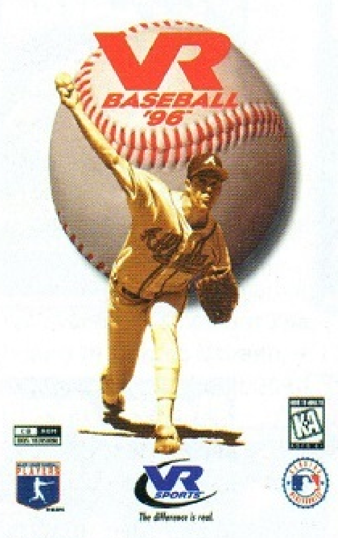


StarFleet Academy

The Mummy

INTERPLAY

Interplay es otra de las compañías que ha crecido mucho en los últimos tiempos y ha mejorado sus programas.



VR Baseball '96

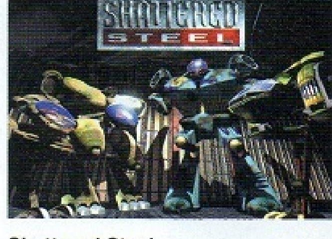
Algunos de los títulos que nos mostraron fueron **Waterworld Strategy**, el programa tipo *Warcraft* basado en la película de Kevin Costner, los deportivos **VR Baseball** y **VR Golf '96**, **Blood & Magic**, **Starfleet Academy**, basado en la flota estelar de *Star Trek*,



Blood & Magic

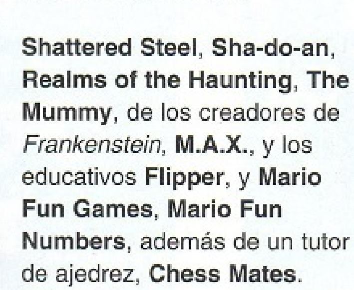


Realms of the Haunting

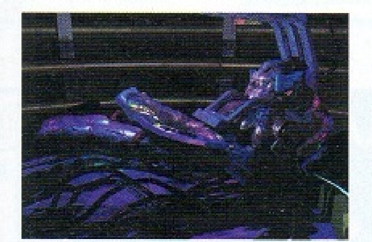


Shattered Steel

Shattered Steel, **Sha-do-an**, **Realms of the Haunting**, **The Mummy**, de los creadores de *Frankenstein*, **M.A.X.**, y los educativos **Flipper**, y **Mario Fun Games**, **Mario Fun Numbers**, además de un tutor de ajedrez, **Chess Mates**.



Shad-o-an



M.A.X.



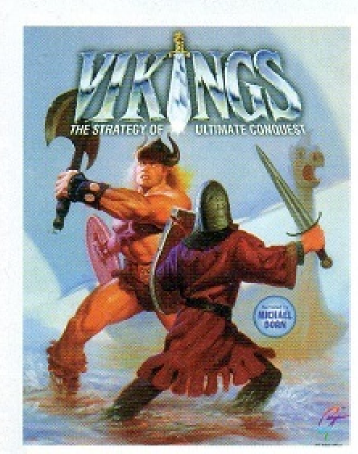


VR Golf '96

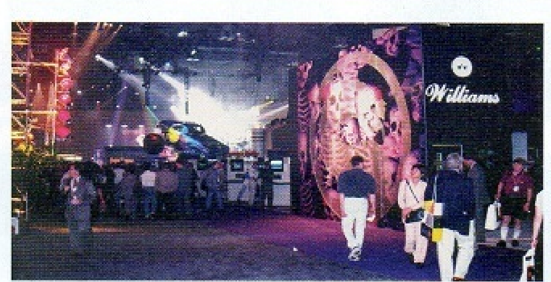
GT INTERACTIVE

Williams y GT Interactive compartían *stand* en el E3 (sobre todo por que todas las máquinas de la primera tendrán su conversión para PC y consolas por parte de GT).

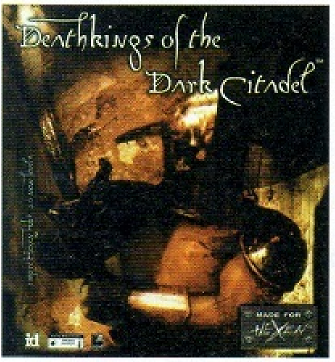
Entre los juegos que nos presentaron, pudimos ver **Vikings**, **Deathkings**, un disco de misiones para *Hexen* y **Final Doom**, o sea *Ultimate Doom* con un capítulo más. De **Quake** nos enseñaron lo mismo de siempre, y lo mejor sin duda fueron los productos de Scavenger, como **Into the Shadows** o **Amok**, que brillaban con valor propio sobre el resto de los presentados en el *stand*.



Vikings



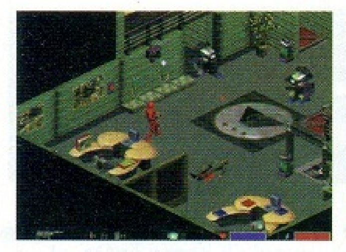
El stand de GT Interactive y Williams era uno de los más grandes del E3, y también uno de los más tétricos en su diseño.



Hexen: Deathkings



Final Doom


Crusader 2: no regret


Last Blitzkrieg

ELECTRONIC ARTS

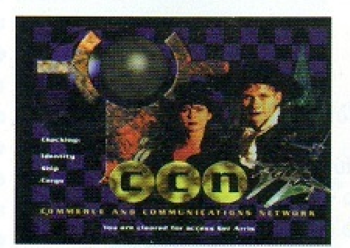
Hemos dejado como estupendo colofón del reportaje a otro de los indiscutibles gigantes lúdicos, que no estuvo oficialmente en el E.C.T.S. que tuvo lugar en el mes pasado. Además de contar con un auténtico fórmula 1 en su *stand*, cuatro increíbles motos y un bar más que interesante, nos presentaron algunos de los mejores juegos de la feria.

De este modo, títulos como **Road Rash**, un programa de motos basado en el de la consola 3DO que llevaba ese mismo nombre, **The Need for Speed Special Edition**, con nuevos circuitos y coches para ese estupendo simulador de coches, la segunda entrega de la aclamada **Little Big Adventure**, **Soviet Strike**, es decir una especie de *Desert*, *Jungle* y *Urban Strike* elevados al cubo (quiero decir en tres dimensiones). También te ofrecerán en breve el simulador de Jane's **Apache Longbow** y **Crusader 2: no regret**., segunda parte de *Crusader: No Remorse*, que ha tenido gran aceptación en nuestro país.

De los juegos deportivos que aparecerán en el 97 no enseñaron nada (aunque no0 debes preocuparte a este respecto, porque de todas maneras los anunciaban en el *stand*), pero también tenían títulos como **Privateer: the Darkening**, el cual llevan anunciando desde hace bastante tiempo con el actor Christopher Walken de protagonista, los coches de choque de **Stunt Rumble** y **Space Hulk 2**, basado en los mercenarios de combate, un juego de Fórmula 1, **Team F-1**, y los programas de estrategia de Ascon, **Hexagon Cartel** y **Last Blitzkrieg**.

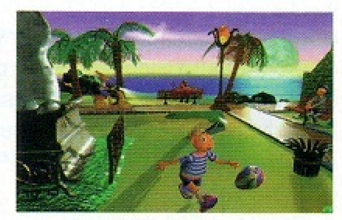


Electronic Arts contaba en su stand con un autentico coche Fórmula 1.


Privateer: The Darkening


Road Rash


Hexagon Cartel

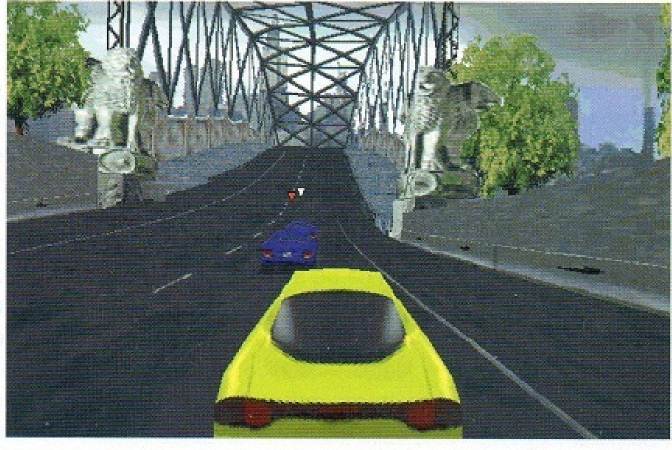

Little Big Adventure 2


Space Hulk 2

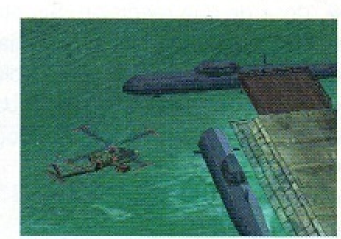


Team F1


Apache Longbow

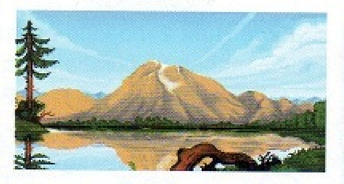

Need for Speed Special Edition


Stunt Rumble


Soviet Strike



BURNTIME

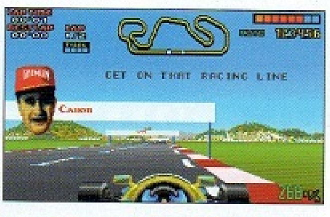


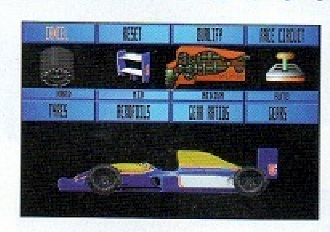


En esta estupenda videoaventura controlas a un personaje que previamente has creado tú mismo, para luego ir circulando por el "mapeado" del juego y hablar con los demás personajes. Debes convencerles de que trabajen para ti o comprarles mercancías. Pero no todos son amigables, así que ten cuidado. Lo más seguro es que tengas que hacerte con armas y defender tu frágil territorio. Este antiguo y delicioso programa ha sido relanzado con un precio al alcance de todos los bolsillos, con lo que nadie tiene excusa para hacerse con él.

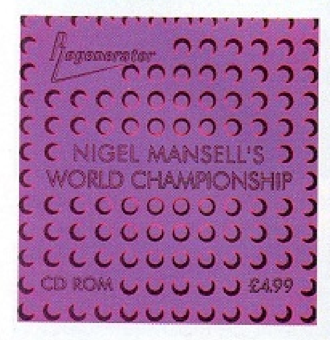
Valoración 68

Distribuidor: Arcadia
Precio: 1.995 pesetas





NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP





Aficionados a lo antiguo, amantes de lo más arcaico, sacad vuestros pantalones de campana y los discos de los Led Zepelin porque estáis de enhorabuena: relanzan **Nigel Mansell**, mil horas de paleolítica diversión.

Para aquel despistado que no sepa de qué va este juego (muy despistado debería ser), se trata de un simulador de fórmula uno bastante antiguo, pero que es, ha sido y será siempre una maravilla. Reúne todos los elementos de un buen simulador de estas características, además de contar con unos efectos sonoros y unos gráficos bastante buenos para su época.

Valoración 70

Distribuidor: Arcadia
Precio: 1.995 pesetas

ONE MUST FALL 2097



En su momento, fue un producto de relativo éxito. Se trataba de un juego de lucha del estilo de *Super Street Fighter II*. Sin embargo, los luchadores eran robots manejados por personas que estaban dentro de ellos. A estas alturas, es un programa futurista que, valga la contradicción, está ya muy atrasado.

Cuentas con cuatro torneos y cinco escenarios diferentes. La variedad de los robots es considerable, tratándose de un programa de hace ya unos años. Tienes a tu disposición once de ellos. También puedes jugar contra un amigo en el mismo ordenador y comprar y vender los componentes de los robots.

Los gráficos están un poco atrasados si se compara con la calidad que alcanzan los programas recientes. Al sonido, por su parte, le ocurre más o menos lo mismo; queda un poco en segundo plano comparado con otros programas del género. A pesar de ello, los efectos sonoros tienen la solvencia necesaria.

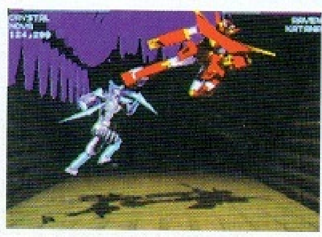
Quizá su precio es un poco elevado para entrar en un baratillo, y más tratándose de una reedición. Sin embargo, los amantes incondicionales de la lucha sabrán apreciar sus cualidades, que no le faltan.

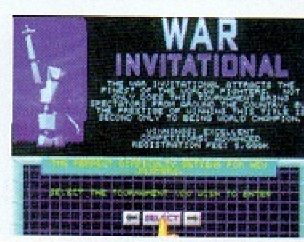
Además, Friendware ha incluido las versiones share de *Epic Pinball* y *Jazz Jackrabbit*. Un atractivo más para un programa sólido.



Valoración 72

Distribuidor: Friendware
Precio: 2.990 pesetas





Encuesta PC PLAYER

Envíanos tus opiniones, nos ayudarás a mejorar nuestra revista. Puedes colaborar con nosotros contestando a las siguientes preguntas y remitiendo la encuesta a nuestra redacción. Entre todas las encuestas recibidas antes del día 1 de Agosto se sortearán 6 módem-fax internos a 14.400 baudios.

1.- ¿Qué grado de interés te ha suscitado la revista?

☐ Muy Alto ☐ Alto ☐ Medio ☐ Bajo ☐ Muy Bajo

2.- ¿Qué secciones te han parecido más interesantes?

Valóralas de 1 a 10.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Contenido CD-Rom	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Noticias	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportaje NovaLogic	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
C. Juegos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Actualizaciones	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportaje E^3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Todo a Cien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Technical View	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Curso de Juegos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Shareware	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hit Parade	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Trucos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A Fondo: Touché	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S.O.S. Mail	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Mangamanía	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

3.- ¿Que te parecen las fichas técnicas que acompañan a cada comentario de los juegos?

	Sí	No
Fáciles de comprender	☐	☐
Se ajustan a la realidad	☐	☐
Están incompletas	☐	☐
Me resultan útiles	☐	☐

¿Qué añadirías? ....

4.- ¿Crees que las puntuaciones de las fichas técnicas se ajustan a la realidad?

☐ Sí ☐ No ¿Por qué? ....

5.- ¿Compraste el número anterior?

☐ Sí ☐ No

6.- Si lo compraste, ¿qué interés te suscito?

☐ Muy Alto ☐ Alto ☐ Medio ☐ Bajo ☐ Muy Bajo

7.- ¿Cómo evaluarías los contenidos del CD-ROM en una escala de 1 a 10?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10

8.- ¿Qué añadirías a la revista y al CD-ROM?

Revista ....

CD ROM ....

9.- ¿Qué revistas de juegos de PC lees y con qué frecuencia?

	Esporádico	Habitual	Suscripción
COMPUTER G. WORLD	☐	☐	☐
MICROMANÍA	☐	☐	☐
OK PC	☐	☐	☐
PC MANÍA	☐	☐	☐
PC ZONE	☐	☐	☐
PC PLAYER	☐	☐	☐

10.- ¿Cuál es la configuración de tu equipo?

Procesador: ☐ 286 ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium

Memoria RAM: ☐ <4Mb ☐ 4Mb ☐ 8Mb ☐ 16Mb ☐ >16Mb

H.D.: ....

Tarjeta gráfica: ☐ VGA ☐ SVGA Marca ....

CD ROM: ☐ 1x ☐ 2x ☐ 3x ☐ 4x ☐ 6x ☐ 8x

Módem: ☐ 9.600b. ☐ 14.400b. ☐ 28.800b.

Tarjeta de sonido: ....

Joystick: ☐ Sí ☐ No Marca ....

11.- ¿Cuántos juegos compras al mes?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ >5 ☐ Otros

12.- ¿Te conectas habitualmente con algún servicio ON-LINE?

☐ Sí ☐ No

12b.- ¿Cuáles?

Internet ☐ Infovía ☐

Compuserve ☐ Otros ☐

BBS ☐

DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos: ....

....

Domicilio: ....

Dirección: ....

Población ....

C.P. ....

Teléfono: ....

Edad: ....

Rellena el cuestionario y envíalo por correo (se admiten fotocopias)

PC PLAYER (ENCUESTA)
C/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (Madrid)

La mejor impresión

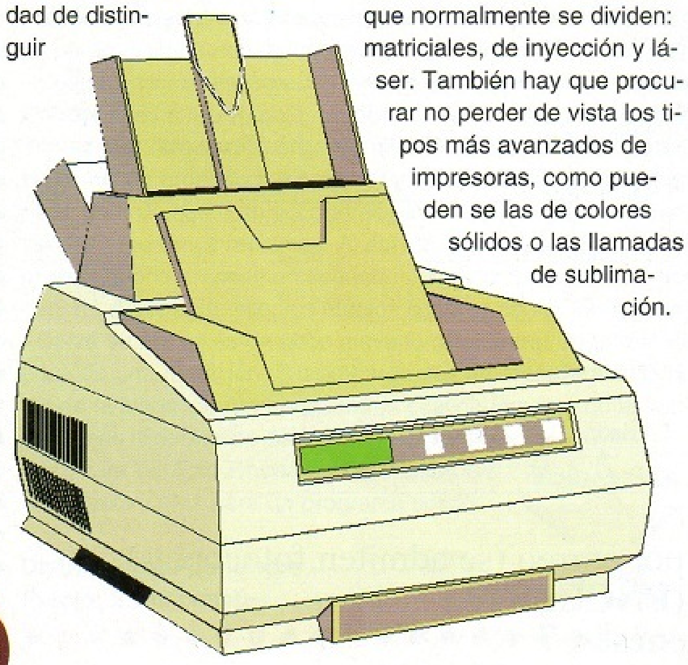
Un pequeño repaso al funcionamiento interno de las impresoras puede ser imprescindible para ayudar a escoger a aquellos que estén en trance de hacerse con una buena impresión.



Las impresoras poseen, a estas alturas, todo un mundo particular, en el que un usuario solvente puede perderse si no anda con pies de plomo. Si te acercas a ellas como un usuario desconocedor, despistado y desprevenido, quizá te asustes ante la avalancha de las mismas que invade actualmente el rebosante mercado.

Para que tengas la posibilidad de distinguir entre unas impresoras y otras, y conozcas los términos básicos que te ayudarán a interpretar cualquier "parrafada" que te pueda soltar el vendedor de una tienda especializada, te dedicamos estas páginas, en las que intentamos mostrarte los principios que las rigen y las propiedades que de éstos se desprenden.

En primer lugar, debes tener en cuenta los tres grandes grupos de las mismas en los que normalmente se dividen: matriciales, de inyección y láser. También hay que procurar no perder de vista los tipos más avanzados de impresoras, como pueden se las de colores sólidos o las llamadas de sublimación.

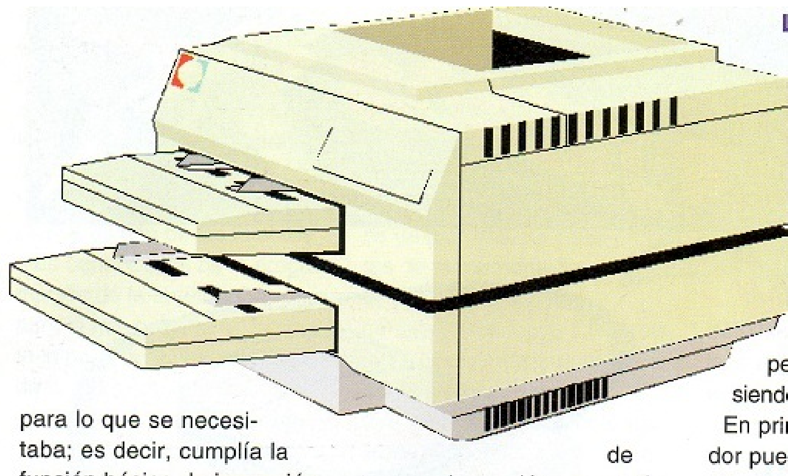


MATRICIALES

Se trata de las primeras impresoras que vieron la luz en el gran mercado. Dentro de ellas, hay dos tipos: de nueve agujas y de veinticuatro. La segunda de ellas, por supuesto, ofrece mayor definición que la primera, que aún así no es demasiada. Como verás, su funcionamiento interno, idéntico en ambas, es muy sencillo.

El ordenador envía la información en forma de códigos ASCII o mapas de *bits* al llamado *buffer* de la impresora. Cuando toda la información está en el *buffer*, ya se puede seguir trabajando en el ordenador, aunque la impresión de hecho aún no se haya llevado a cabo. La memoria del *buffer*, por supuesto, varía: en el caso de las impresoras matriciales, por ejemplo, normalmente no supera los 8 Kb. El procesador de la impresora recoge los datos de los puntos de los caracteres y, tras calcular el movimiento óptimo del cabezal de impresión, toma líneas verticales de puntos de la misma línea. Los puntos son transformados en impulsos eléctricos que, una vez han sido convenientemente ampliados para que no sufran ningún tipo de pérdida, llegan al cabezal según avanza sobre la página.

Las matriciales poseen entonces un cabezal de impresión, que consta de 9 o 24 agujas, como ya hemos mencionado más arriba, también llamadas *pines*, que se encuentran alineadas de forma vertical. Los extremos de los *pines* están unidos a un solenoide (electroimán). Éste, cuando recibe los impulsos eléctricos provocados por la información que fuera enviada por el ordenador, crea un campo magnético que repele a un imán situado en el otro extremo del *pin*. La aguja sale entonces despedida hacia el papel. En su camino, sin embargo, se topa con una cinta cargada de tinta. Gracias a este cartucho, las agujas imprimen las letras o las imágenes en el papel. Es un sistema sencillo pero muy eficaz que en su momento servía



para lo que se necesitaba; es decir, cumplía la función básica de impresión, que es de lo que en realidad se trata. Hoy en día, sin embargo, se encuentra un tanto atrasada, por no decir en la en estado prehistórico.

El mayor problema de estas impresoras radica en el enorme ruido que siempre han producido (hoy en día, a pesar de todo, bastante más paliado que antes).

Por lo que se refiere al cartucho de tinta, se parece mucho a los de las máquinas de escribir, con la diferencia de que utiliza un material más plástico. Algunos de ellos tienen cuatro bandas de colores, lo que permite imprimir colores, siempre que se posea una impresora en color, por supuesto.

DE INYECCIÓN

Estas impresoras comparten buena parte de su estructura con las anteriores. En verdad, hasta cierto punto el funcionamiento de las impresoras de inyección y de las matriciales no varía en absoluto. De hecho, las impresoras de inyección fueron creadas hace ya bastante tiempo, aunque sólo más tarde llegaron hasta el gran público a precios asequibles.

En efecto, el ordenador envía al *buffer* de la impresora la información de impresión en forma de mapa de *bits* o código ASCII. Al igual que en las impresoras matriciales, el procesador de las de inyección calcula el movimiento óptimo del cabezal de impresión y toma líneas verticales de puntos de la misma línea. Los puntos se transforman en descargas eléctricas y van llegando al cabezal de impresión.

Sin embargo, desde el momento en que el procesador de la impresora envía la información en forma de impulsos internos, el funcionamiento de las impresoras de inyección varía. Para construir las imágenes pulverizan el papel con diminutas gotas de tinta que son impulsadas por unos inyectores. Estas gotitas, despedidas a gran velocidad por los impulsos eléctricos, van formando las letras o las imágenes a su paso por la página. A diferencia de las matriciales, no van realizando línea de puntos tras línea de puntos, sino que realizan líneas de texto o de imagen, lo cual acelera en gran medida el trabajo.

Estas impresoras ofrecían una calidad mucho mayor que la de las impresoras matriciales, y las diferencias de precio entre unas y otras no eran exageradas. En la actualidad sigue siendo así. Sin embargo, el mercado está más volcado hacia nuevas tecnologías, mucho más caras que las dos ya comentadas pero con una calidad hasta hace muy poco ni siquiera imaginada.

LA SOLVENCIA DEL LÁSER

Las impresoras láser se consideraron durante mucho tiempo el no va más en el campo de la impresión. Ahora sabemos que no son el último peldaño de la escalera, pero su calidad sigue siendo muy elevada.

En primer lugar, el procesador puede recibir la información tanto en formato ASCII como en mapas de *bits*, pero necesariamente la envía a sus componentes en forma de mapas de *bits*. Su sistema se basa en la fotoimpresión. El procesador envía descargas eléctricas al llamado tóner. Al hacerlo, sensibiliza partes de éste. El tóner entra entonces en contacto con el grafito atrayéndolo, y éste se graba en las partes sensibles de aquél. A continuación, el tóner no tiene que hacer más que prensar el papel de forma que el grafito se adhiere a él. El funcionamiento es similar al de las fotocopiadoras.

Estas impresoras estaban en principio diseñadas específicamente para profesionales. Sin embargo, hoy en día ya están al alcance de la mayoría de los bolsillos. Respecto a su calidad, tienen un pequeño problema *temporal*. Me refiero a que la vida de estas impresiones es limitada. Una impresión láser no dura más de diez años. El grafito se va desprendiendo poco a poco del papel. Tú mismo, alguna vez, habrás podido ver el pequeño polvillo que a veces se desprende de fotocopias recién hechas.

LO MÁS AVANZADO

Los dos sistemas de impresión más atractivos y avanzados que se encuentran a disposición del público son los de millones de colores sólidos y de sublimación.

Gracias al primer sistema, se alcanzan cotas de calidad en color antes impensadas. La base de la calidad de su sistema consiste en que los colores no se mezclan sobre el papel, sino en un proceso anterior. Esto abre el camino a innumerables combinaciones de color.

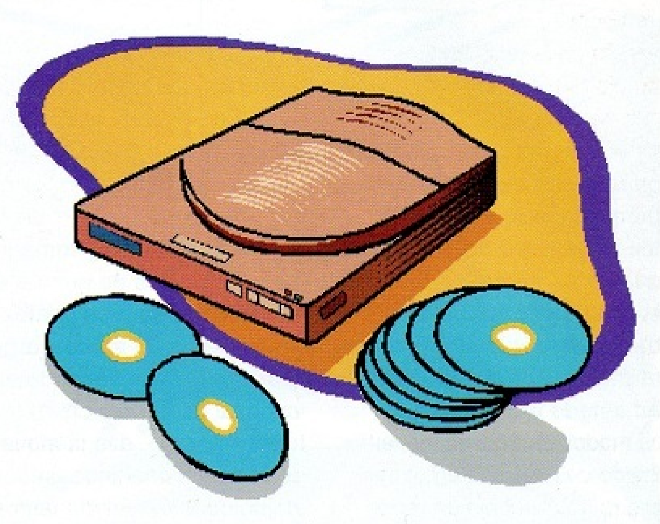
Sin embargo, quizá las impresoras de sublimación sean las más atractivas del mercado, aunque también las más caras. Los resultados obtenidos gracias a ellas se acercan increíblemente a las fotografías. Su funcionamiento se basa, aunque parezca mentira, en la cera. Así, derriten cintas de cera (en realidad, acetato recubierto por capas de cera y tinta, de tamaño A4) sobre el papel, consiguiendo, además de multitud de colores, diferentes tipos de brillo. Su principal problema, ya insinuado, son los altos costes que puede alcanzar.

Tengo la impresión de que este pequeño mundo está perfectamente preparado para enfrentarse a todo tipo de necesidades.

P. López



EL MODO X



No tiene nada que ver con *Expediente X*: son modos no documentados de la tarjeta gráfica usados en lugar del modo de 320x200x256 colores; utilizan 256 Kb. en lugar de las primeras 64 Kb.

En este artículo haremos una básica y técnica explicación del qué, cómo y porqué del Modo X. Primero intentaremos explicar el esquema de la memoria de la tarjeta gráfica VGA y de las características del modo estándar 320x200x256 Colores, así como la manera de pasar de este modo de la interrupción 13h a un modo multipágina plano de 320x200x256 colores y desde ahí a un modo cuasi-estándar de 320x240x256 colores, conocido como Modo X.

Supongo que no se te habrá olvidado lo que te explicamos en otros números de la revista acerca de la programación de la tarjeta VGA en 320x200x256, así como las notaciones hexadecimales, conceptos sobre segmentos y *offsets*, etc. Si te ha olvidado algo, ten a mano los números anteriores de PC Player.

MODO DE 256 COLORES DE VGA

Desde la aparición de las placas madre de los ordenadores IBM PS/2 50, 60 y 80 en 1987, la tarjeta gráfica VGA se ha convertido en una pieza estándar del hardware gráfico de un ordenador IBM compatible. La abreviatura VGA (*Array* de gráficos de Vídeo) fue para mucha gente sinónimo de una aceptable resolución de 640x480 y de un impresionante arco iris de colores (256 de un paleta de 262.144) comparado con los famosos 4 colores de la CGA o los 16 Colores de la EGA.

Tristemente, el uso de los 256 colores está limitado en modos VGA estándar al uso de 320x200 *pixels*, en el modo 13h, el cual tiene cosas buenas y malas. Como característica positiva podemos resaltar que a cada uno de los 64.000 *pixels* (320x200) se accede fácilmente desde el segmento 0A000H (como ya explicamos). Se calcula el *offset* de la siguiente forma:

OFFSET = (Y * 320) + X

Al poner el *byte* en la dirección (0A000h:offset) con el color que tú quieras, aparece el *pixel*. Así, leer un *pixel* es una tarea fácil: sólo hay que leer el valor de la dirección de memoria correspondiente. Esto es un paraíso comparado con lo que hay que hacer para trabajar con los planos y registros en los modos de 16 Colores. Así, la distancia desde un algoritmo gráfico y su implementación se acorta de forma exponencial: los resultados son impresionantes.

El aspecto negativo del modo 13H es que está limitado a una sola página, mientras que los modos de VGA de 16 colores permiten manejar más de una; así, mientras se está mostrando una página, el usuario puede dibujar en otra. También es útil en los cambios de página, ya que si se cambia la página actual se muestra lo que tenemos en la otra: las animaciones dejan de *flickear* (parpadear) instantáneamente. Otro de los factores importantes de los cambios de página y de la utilidad de disponer de más de una es la facilidad de realizar *scrolls* o desplazamientos de la pantalla lo suficientemente suaves, cosa que es casi imposible con un modo 13H.

Si has seguido bien este artículo te habrás dado cuenta de que: "Si el modo 13H usa una sola página, esto significa evidentemente que sólo necesita memoria de una página, es decir, los famosos 64 Kb". Pero es un hecho conocido que todas las tarjetas VGA tienen por lo menos 256 Kb. de RAM; el modo 320x200 en 256 colores, como ya hemos dicho, sólo usa 320x200= 64000 *bytes*, lo que es incluso un poco menos de 64 Kb. Una tarjeta VGA estándar debería tener hueco por lo menos para almacenar 4 páginas de 320x200. Estupenda deducción, estás hecho todo un Sherlock de la informática. Es evidente lo dicho, pero: ¿Dónde está la memoria que falta? Para explicar dónde está hay que decir cómo está organizada la memoria de la tarjeta VGA.

El direccionamiento del modo 13h está dividido en cuatro planos de *bits*. Cuando un valor de 8 *bits* se escribe en una dirección de 16 *bits* en el segmento de la VGA, automáticamente se selecciona el plano de *bits* mediante los 2 *bits* menos significativos de la dirección. La lectura es exactamente

igual. Como los planos de *bits* están en direcciones de memoria pegadas, sólo son accesibles cada 4 *bytes*, con lo cual 192 Kb. se desperdician. La eliminación de la necesidad de controlar los 4 planos es uno de los factores más beneficiosos de la programación de la tarjeta VGA, pero para la mayor parte de la gente la pérdida de las 3/4 partes de la memoria total de la VGA puede ser algo "mosqueante".

Para acomodarse al nuevo método de acceso a la memoria de la VGA, sus diseñadores añadieron una configuración llamada Chain-4, que reside en el estado del *bit* 3 del secuenciador de la VGA. En los modos de 16 Colores, el estado de este *bit* es 0, con lo cual la VGA trabaja en modo de 4 planos. En cambio, en el modo de la VGA 13h (estándar de la VGA en 320x200x256), este *bit* está activo (a 1): está activado el modo de unión entre los planos y por consiguiente se trabaja en un único plano de 64 Kb.

¿CÓMO SE ORGANIZA LA MEMORIA EN MODO 13H?

Imagina que el principio de la pantalla es así (los valores de los *pixels* se representan como dígitos de color del 0 al 9):

```
0   10          310   319 ( 320 de ancho)
__________________________________________
I0123456789012345 .. .. .. .. ... 0123456789I
```

En la memoria de la tarjeta VGA la pantalla se representa como sigue (las interrogaciones significan *bytes* sin usar):

```
Plano 0:
0   10      310     319 ( 320 de ancho)
______________________________________
I0???4???8???2??? .. .. .. .. . .. ??2???6???I

Plano 1:
0   10      310     319 ( 320 de ancho)
______________________________________
I?1???5???9???3?? .. .. .. .. .. .. ???3???7??I

Plano 2:
0   10      310     319 ( 320 de ancho)
______________________________________
I??3???7???1???5 .. .. .. .. .. .. ... ?1???5???9I
```

Por ejemplo: cada plano se selecciona automáticamente mediante los 2 *bits* menos significativos de la de la dirección de donde el *byte* es leído o escrito. Esto, como ya hemos dicho, significa que se desperdician 3/4 partes de la memoria de la VGA. Pero claro, consigue que todos los *pixels* visibles sean fácilmente accesibles, ya que cada dirección en el segmento de vídeo proporciona únicamente sólo un *pixel*.

¿CÓMO ESTÁ ORGANIZADA LA MEMORIA EN EL MODO X?

Imagina ahora que sigues teniendo la pantalla como la de antes (suponiendo un ancho de 320). En la memoria de la tarjeta VGA aparecerá como sigue:

```
Plano 0:

0     10        70     79 (NOT 319!)
____________________________________
I0482604826048260 ..... 0482604826I

Plano 1:

0     10        70     79
____________________________________
I1593715937159371 .. .. .. 1593715937I

Plano 2:

0     10        70     79
____________________________________
I2604826048260482 ..... 2604826048I

Plano 3:

0     10        70     79
____________________________________
I3715937159371593 ..... 3715937159I
```

Date cuenta de que si el *pixel* i está en el plano p, el *pixel* i+1 está en el plano (p+1) MOD 4.

Cuando los planos no están encadenados, necesitas activar el registro de escritura de plano, para que cuando escribas selecciones qué plano debe recibir los datos. Por tanto debes activar el registro de lectura de plano cuando leas algún dato. Como es evidente, una dirección de memoria de vídeo proporciona acceso a no menos de CUATRO *pixels* diferentes.

¿CÓMO ACTIVAR EL MODO DE 4 PLANOS?

Para activar el modo de 4 planos en primer lugar hay que desactivar el modo Chain4, y seguidamente *odd/even*. Con ello lo que consigues es activar una especie de modo lineal, de manera que al acceder a la RAM de vídeo ya no se produce ninguna división ni transformación de las direcciones *offset* en diferentes *bit-planes*. Desgraciadamente, esto sólo tiene efecto para los accesos de lectura y escritura en la memoria RAM de vídeo por parte de la CPU. Desde el punto de vista del controlador CRT responsable de la formación y estructura de la imagen de vídeo, esto no afecta para nada a la estructura de la RAM de vídeo.

Por este motivo es necesario comunicarle al controlador CRT en el paso siguiente que los *bytes* de color en los diferentes *bit-planes* no han de guardar una distancia entre sí de cuatro *bytes*, sino que es necesario que vayan uno a continuación del otro.

Puesto que ahora en cada *bit-plane* sólo están cubiertos los primeros 16 Kb., ya puedes colocar en la memoria RAM de vídeo tres páginas más de pantalla, depositando una cuarta parte de cada una de ellas en cada uno de los cuatro *bit-planes*. La primera página de pantalla empieza, dentro de cada *bit-plane*, en la dirección de *offset* 0000h. La segunda comienza en la dirección de *offset* 4000h la tercera en 8000h y la cuarta en C000h.

J. RODRÍGUEZ

LISTADO PAGINACIÓN

A continuación te mostramos un ejemplo práctico para realizar el paso al modo de 4 Páginas. En principio parece un tanto complicado, pero no lo es tanto una vez te encuentras dentro de ello.

```
set320x200x256_X()

union REGS r;
/* Coloca el modo 13h de la VGA */
r.x.ax = 0x0013;
int86(0x10, &r, &r);
/* Desactiva el modo Chain-4 bit (bit 3 index 4, puerto 0x3c4): */
outport(SEQU_ADDR, 0x0604);
/* Desactiba el modo WORD,  activando el registro de control de
modo del controlador
 CRT(index 0x17, puerto 0x3d4): */
outport(CRTC_ADDR, 0xE317);
/* Desactiva el modo DOUBLE WORD, activando el registro  Underline
Location
(index 0x14, puerto 0x3d4): */
outport(CRTC_ADDR, 0x0014);
/* Limpia toda la memoria de de video, selecionando todos los 4
planos escribiendo 0 en el
segmento. */
outport(SEQU_ADDR, 0x0F02);
memset(vga+1, 0, 0xffff);
vga 0  = 0;
width   = 320;
height  = 200;
widthBytes = width / 4;
actStart = visStart = 0;
```



FIRE FIGHT

Epic Megagames vuelve al mundo de los *shoot'em up* con un nuevo proyecto que dará mucho que hablar.





Phantom Council es el máximo órgano judicial del nuevo régimen del futuro. Ya no se juzga a seres singulares, sino que son ciudades o planetas enteros los que deben pagar por sus injusticias. Te pondrás en el lugar del mejor piloto de Phantom para hacer que las sentencias se cumplan, destruyendo ciudades, planetas y rescatando prisioneros de guerra de prisiones de los rivales.

Tras este poco original argumento se encuentra uno de los lanzamientos para el verano de la casa programadora Epic Megagames. En realidad, el juego está realizado por una pequeña compañía, Chaos Works, y será distribuido en el mercado mundial por Epic, una casa de mayor capacidad. El juego está programado para correr sobre Windows 95, dentro de la línea que aprovecha al máximo este entorno de los últimos productos de Epic.

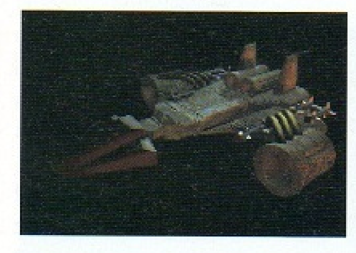
El aspecto gráfico será uno de los puntos fuertes, pues el programa se ha desarrollado sobre una resolución de 640 por 400 *pixels*, con 256 colores, con enemigos "renderizados" en 3D. Dispondrá de más de 20 niveles, con posibilidad de jugar tanto localmente como en red, ya sea por conexión a Internet como por módem. Se promete una gran calidad de detalle, incluyendo variaciones climáticas, como nubes, lluvia o nieve. Así mismo, el movimiento será multidireccional, con múltiples niveles de *parallax*. Además, las reglas del juego son configurables. Esto parece indicar que no se quedará en un simple arcade, sino que se poseerá algún pequeño toque de aventura gráfica y de estrategia que obligará al jugador a pensar un poco, y no a limitarse a disparar a todo bicho viviente.

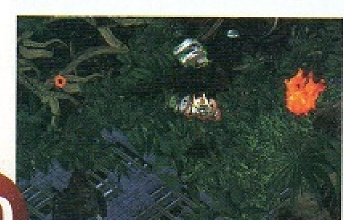
Está previsto el lanzamiento de la versión shareware en el verano, coincidiendo con productos como el anteriormente comentado *Jazz Jackrabit II*. Sin duda, Epic Megagames es una de las casas de shareware más activas y con mayor imaginación, lo que le está llevando a codearse con Apogee e id Software en la cima de estos productos tan gratos por su originalidad.

Para más información, acude al servidor WWW de Epic: http:/www.epicgames.com. por lo demás, en breve te ofreceremos información sobre el nuevo arcade 3D de esta compañía, *Unreal*.

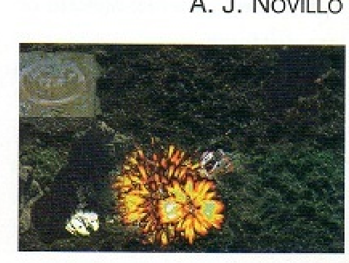


A. J. NOVILLO









HARDWARE

Los periféricos que han multiplicado las posibilidades de los juegos siempre, sobre todo de los arcades, también siguen el ritmo de los tiempos, introduciendo constantemente mejoras, tanto técnicas como de imagen. Los dispositivos que te mostramos en la sección del mes son buen ejemplo de ello.

FIRESTORM GAME CONTROLER

En un intento de salvar las distancias y evitar los problemas de cables, la compañía PRIMAX pone a tu disposición este *pad* inalámbrico. En efecto, conectas al ordenador un receptor de infrarrojos, que sin mayores problemas puedes situar encima de tu monitor. El *pad* en sí tiene en su extremo un emisor de infrarrojos que envía la información necesaria al receptor. Esto te permite alejarte a tu gusto de la pantalla sin que tengas problemas de cables. Además, uno de los modelos de la serie incluye dos controles remotos, lo que te permite disfrutar de los juegos con un compañero.

Por lo que se refiere a las posibilidades del *pad* propiamente dicho, posee dos botones de disparo (A y B), y dos más por cada uno de ellos que aumentan sus posibilidades (me refiero a *turbo* y disparo automático). Los botones C y D no se encuentran junto a los mencionados A y B, sino que están en la parte delantera del dispositivo. Además, sólo funcionan con la función PRO (una palanquita situada en el centro del *pad*), que sólo sirve para un jugador.

Se trata de un dispositivo ideal para que no se te crucen los cables, como reza en la caja de este dispositivo. Además, si amas los arcades, no lo dudes, puede ser el *pad* de tus sueños.

FICHA:

Nombre: Firestorm Game C.
Fabricante: Primax
Distribuidor: Seis
Precio: Consultar
Valoración: 81%

PC NAVIGATOR

Esta palanca de mandos está pensada para los amantes de los simuladores de vuelo más exigentes. Su característica más destacada es el pequeño control que está situado en el extremo superior de la palanca.

Gracias a él, tu dedo gordo podrá hacerte dirigir la mirada en cuatro sentidos dentro de la misma cabina del avión o nave en el que estés "viajando", siempre, por supuesto, que utilices un simulador que admita esta interesante característica.

Por lo demás, posee las características habituales de este tipo de dispositivos. Me refiero a cuatro botones de disparo, "auto-disparo" de gran velocidad, un cable muy largo, etc. Además de "poseer", por supuesto, las propiedades ergonómicas que últimamente se adjudican a sí mismos todos los *joysticks*, su base es muy amplia y se maneja con bastante comodidad.

FICHA:

Nombre: Pc Navigator
Fabricante: Logic 3
Distribuidor: E. Arts
Precio: 7.990 pesetas
Valoración: 65%

PC POWER PAD

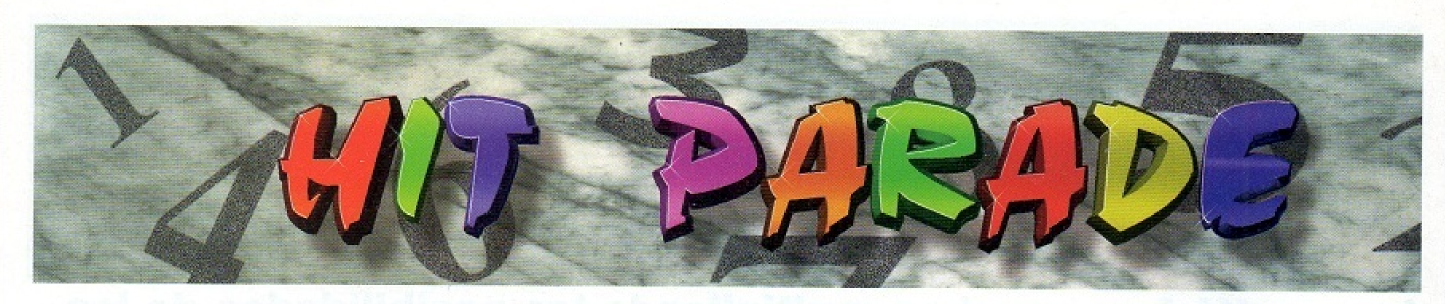
Sin duda, se trata del dispositivo más espectacular, visualmente hablando, de esta página. En realidad, básicamente no posee ninguna característica novedosa. De este modo, te ofrece cuatro botones de disparo, además de los cuatro botones correspondientes de "semi-auto-disparo" y "semi-disparo". También posee un control de dirección de ocho pulsadores, de gran precisión.

Sin embargo, en lo que destaca es en su novedosa forma (en realidad demasiado parecida al mando de la consola Playstation), según dicen ellos con un nuevo diseño ergonómico. Pues bien, en lo de la ergonomía yo disiento. Cuando utilizo un *pad* no me gusta tener entre las manos un *boomerang*; las dos extremidades del periférico resultan, a mi modo de ver, además de inútiles, ridículas.

P. López

FICHA:

Nombre: Pc Power
Fabricante: Logic 3
Distribuidor: E. Arts
Precio: 2.990 pesetas.
Valoración: 62%



Los arcades y la estrategia son los dos géneros protagonistas del Hit Parade de este mes, como puedes comprobar por los primeros puestos. El número Uno sigue siendo el magnífico Duke Nukem 3D, que entró intempestivamente el mes pasado.

Duke Nukem 3D

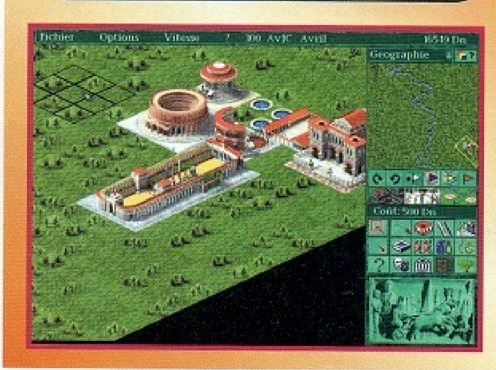




Por ha aparecido la versión final de este producto (comentado en este número), que ha confirmado todas las espectativas de calidad.

Cæsar 2

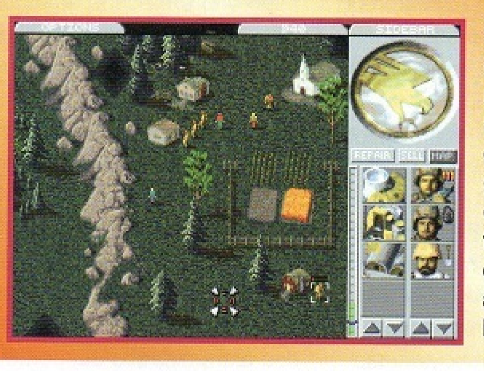




Este segundo puesto es una prueba más del lugar excepcional que ocupa actualmente la estrategia en el corazoncito de nuestros lectores.

C & C





Más estrategia, esta vez más cercana a nosotros en el tiempo. La guerra y sus distintas particularidades ejerce gran atracción sobre vosotros.

NBA Live ´96





Pese al fuerte tirón de la estrategia y los arcades en tres dimensiones, este programa de baloncesto sigue manteniendo el tipo.

Gabriel Knight 2

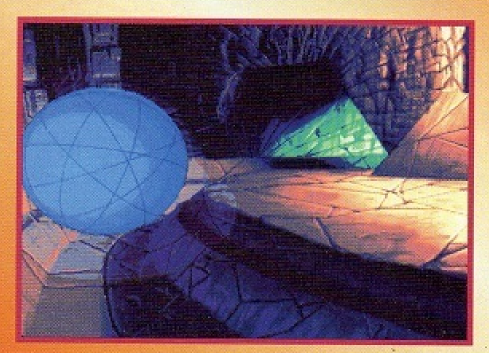




Este juego es para morirse de miedo, y en vuestras votaciones, habéis demostrado que es uno de vuestros juegos de terror favoritos.

The Dig





Incluso los hijos menores o lejanos de Spielberg son de gran calidad, y más aún teniendo en cuenta que se trata de un producto de LucasArts.

Simon 2





La segunda parte del hechicero Simon entra por primera vez en la lista. Una aventura gráfica con unos dibujos animados excepcionales.

Wing Comm. IV

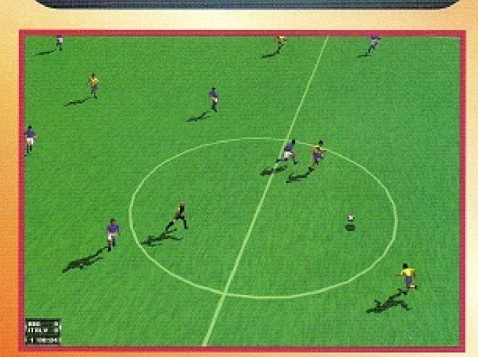
8



Curiosamente ha descendido un tanto en la lista, sin llegar a los mejores puestos, pero con su calidad acabará por calar hondo en vosotros.

Fifa Soccer '96

9



El fútbol es un auténtico fenómeno de masas del fin de siglo. Así, este programa, el mejor del género, aguanta lo indecible en la lista.

SSFII Turbo





Continúa a punto de desaparecer, pero todavía no lo hace. Un programa magnífico para uno de los géneros clásicos de los videojuegos.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. WARCRAFT II
2. LOS JUSTICIEROS
3. WING COMMANDER IV
4. NBA LIVE '96
5. REBEL ASSAULT II
6. EF 2000
7. FIFA SOCCER '96
8. CÆSAR II
9. ASCENDANCY
10. TIMEGATE

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 12

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Doce de nuestra revista:

- **MATHÍAS GLAWINSKI (MADRID)**
- **CARLOS ISERTE MOIX (Mollet, BARCELONA)**
- **FCO. I. SÁNCHEZ MARTÍN (Móstoles, MADRID)**
- **ISAAC GARCÍA ÁLVAREZ (Pola de Siero, ASTURIAS)**
- **GUILLERMO CARANDINI IBARRA (MADRID)**

¿A QUÉ ESPERAS?... ¡ESCRÍBENOS!

Si quieres participar en la elaboración de nuestro Hit Parade, mándanos una postal con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la del resto de lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

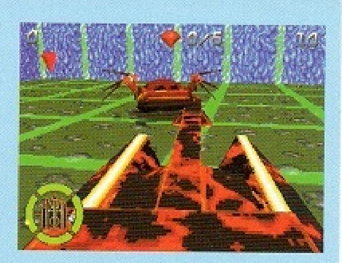
PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

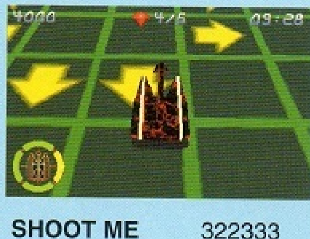




ASSAULT RIGS

Para todos aquellos que después de interminables horas jugando a este magnífico juego, se les resista alguno de los niveles, aquí ofrecemos una lista de los niveles del juego. Podréis elegir cualquiera de ellos.





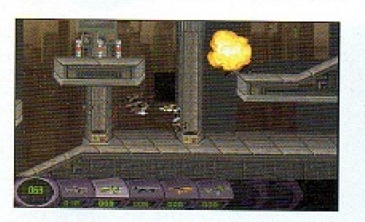
WELCOME	444444
NEXTGEN	212132
THIS WAY	322443
JOY JOY	323343
NODDY	233313
WASTELANDS	324412
VERTIGO	122243
GEM TOWER	321233
BRIDGE	232131
OBLITERATE	334212
ARENA	331342
P B M	423334
RAMPS	324132
OASIS	331221
HALLS	413333
COASTER	424442
MINE	333432
LOOK UP	242123
DEADLINE	112134
FORT	121332
STAIRWAY	323233
PARK A LOT	223423
ZAMCAM	411113
SHOOT ME	322333
WILD	343342
OIL RIG	244141
RIGHT WAY	142332
WASTE TWO	242222
DODGE	324144
AIR	241413
JUMP	421343
ROOM 101	321421
FIREPOWER	113112
WAVE	142442
PUSH OFF	431313
PERIMETER	133112
SPIRAL	133132
THE CASTLE	232321
FORTRESS	213113
LIFTS AHOY	313421
PUSH ME	413432

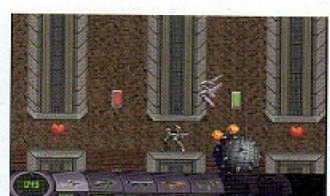




ABUSE

Con este truco serás invulnerable a cualquiera de los horrendos bichos que aparecen en pantalla en este divertido programa del grupo de programación Crack Dot Com. Para activarlo debes cargar el juego en memoria con ABUSE -EDIT, y, una vez dentro del programa, pulsar simultáneamente las teclas SHIFT y Z. Acto seguido, pulsa la tecla del TABULADOR, y comenzarás a jugar con todas las armas e invulnerabilidad. Con esto el *shoot' em up* se convierte en un juego de niños.

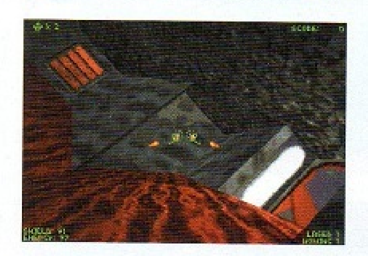




DESCENT 2

Si ya conocías el *Descent* original, recordarás que había ciertos códigos que aportaban gran ayuda en el transcurso del programa. Estos que a continuación publicamos son los de la segunda entrega de este gran juego. Deberás teclearlos en cualquier momento de una partida para activarlos:





ALMIGHTY: Invulnerabilidad en el juego.
FREESPACE: Para elegir cualquier nivel.
LPNLIZARD: Todas las armas son teledirigidas.
ALIFALAFEL: Otorga todos los accesorios.
SPANIARD: Destruye a todos los robots.
BITTERSWEET: Los gráficos de las paredes cambian.
GOWINGNUT: El robot guía ataca a los enemigos.

¡QUEREMOS TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Queremos que colabores con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

EL ZOO MULTIMEDIA MÁS COMPLETO Y ACTUAL

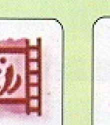
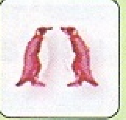
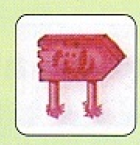
POR SÓLO **2.995** Ptas. IVA INCLUIDO







ZOO PUZLE · ZOO TEXT · MAPA DEL ZOO · FICHAS

BUSCA TRAMPAS · VIDEOS · JUEGO DE LAS PAREJAS · RECORRIDO POR EL ZOO

INCLUYE JUEGOS INTERACTIVOS

CON MÚSICA CD



A la venta en quioscos o llamando al teléfono:
(91) 6614211







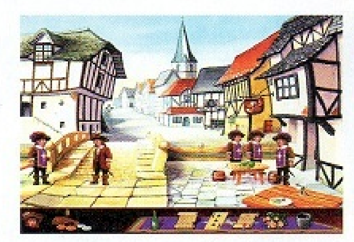


TOUCHÉ

Un complicado asunto de espadachines y palaciegas intrigas necesita una pequeña ayuda para salir adelante. La solución al sablazo del año.

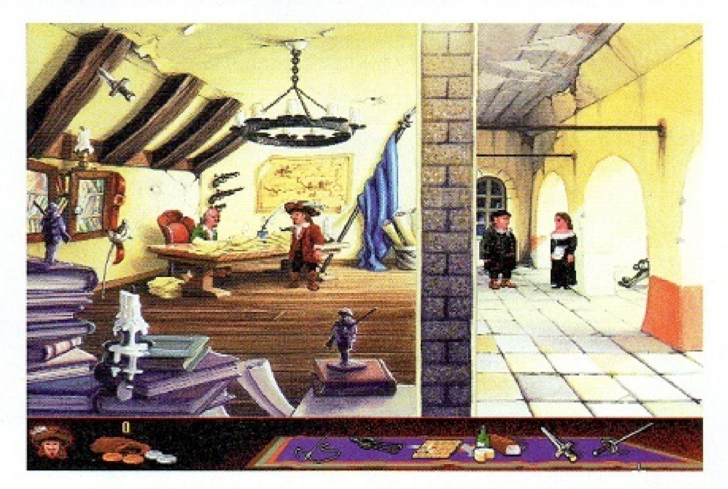
Nada más comenzar, verás a un hombre moribundo a la entrada de una taberna. Acércate y habla con él. Te introducirá en tu misión. Habla con el mendigo que hay junto a la puerta. Cámbiale su moneda de plata por una de oro. Entra en la taberna y habla con todos los que allí se encuentran. Alquila una habitación y, llegado el momento, lucha con los rufianes.





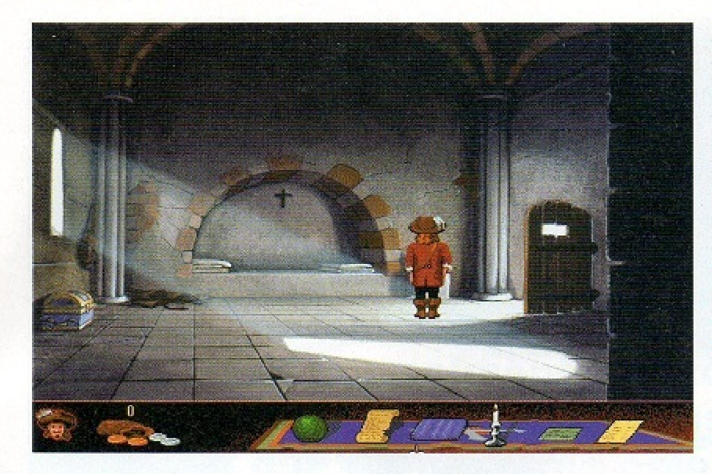


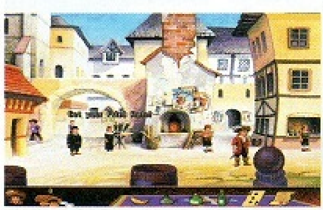
Cuando despiertes, estarás en la cama de una habitación. Vuelve a hablar con todos los que se crucen en tu camino. Al salir de la taberna te encontrarás con Henri. Contrata sus servicios como vasallo. Ordénale que coja el cuerpo del asesinado. Ve a la Iglesia, que está cerrada. Llama a la puerta e interroga al sacerdote. Te dará una nota. Ve a la sastrería y roba la aguja. Debes hablar con el herrero sobre los sospechosos. Te dirá que vio a un hombre con una capa azul. Ve a presentarte al cuartel de los mosqueteros. Habla con el capitán y ayúdale a encontrar la carta. Es uno de los folios blancos, que debes usar sobre la vela. Coméntale el caso del asesinato. Coge uno de los papeles que hay junto al despacho. No olvides pedirle un pase para salir de la ciudad. De lo contrario, tendrás que volver posteriormente a por él.



Sal de la ciudad hacia St. Quentin. Haz noche en la parada nocturna de la diligencia. Por la mañana, interroga al sacerdote y entrégale la nota. A cambio, te informará sobre tu sospechoso. Ve a Amiens y coge un par de zapatillas de monje en la sastrería. Cóselas con la aguja y viaja hasta St. Quentin. En la Iglesia podrás conseguir un crucifijo, un candelabro y un mantel. Vuelve a Amiens y entra en el monasterio. Coge un trozo de jabón. Viste a Henri de monje con el hábito que hay colgado, la cruz y las zapatillas e introdúcelo en la capilla. Mientras, entra en la celda de la izquierda. Cuando estés dentro ya habrá salido el espía. Encontrarás una nota en su mochila. Abre la almohada con tu cuchillo. En su interior está el testamento.

De vuelta a Rouen serás robado. Entrega el testamento al ladrón. En esta pantalla, intenta reiteradas veces trepar el árbol. Coge el reloj que hay en el nido. Ve a los cuarteles de los mosqueteros y pregunta a todo el mundo sobre la aventura del 6º regimiento. Promete al capitán ejercitar el tiro y pregunta al

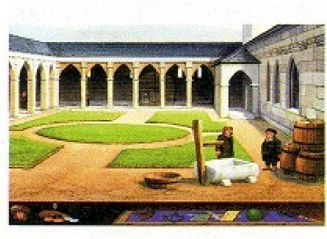


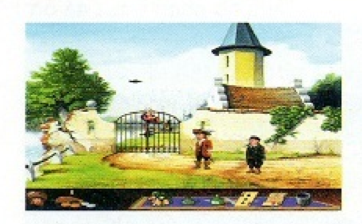


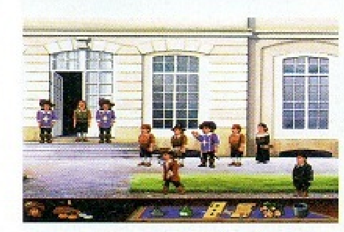


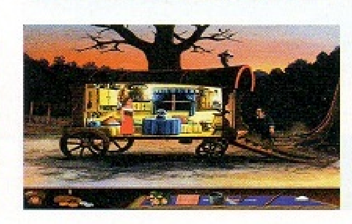
mosquetero profesor de tiro. Ve junto a la taberna y llama en el balcón. Aparecerá la bella Juliette. Usa tu cuchillo para cortar la cuerda y saltarás al balcón. Habla con la chica y roba su pañuelo. Vuelve a la plaza del cuartel. Verás una escalera y un martillo. Coge este último e intenta arreglar la escalera. Recoge los restos de la operación. Sube a tu habitación en el hotel. Dentro de un agujero encontrarás una moneda de 1 franco. Con ella puedes comprar una reproducción de la catedral. Rompe dicha reproducción con un martillo y entrégasela al profesor de tiro. Enseña el certificado al capitán, que te firmará un pase para ir a Le Mans.

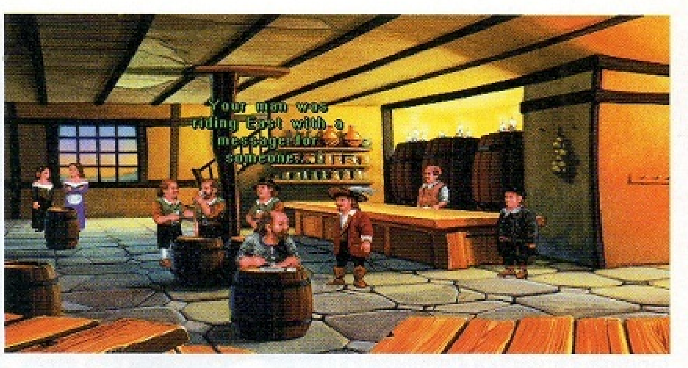
Una vez en Le Mans, coge el cubo y el calendario de diligencias de la herrería. Ve a la Iglesia, introdúcete en el confesionario y escucha la confesión. Entra en la taberna y habla con el jugador de cartas. Te dirá la contraseña para entrar en el garito de juego. Roba unas flores y entra en la tienda. Di la contraseña, y baja a la zona secreta. Habla con los jugadores, sube y vuelve a hablar con la dependiente. Pídele los servicios de *Venus flytrap*. Visita a la mujer pública. Tras la cortina verás unos zapatos: es el asaltador. Prométele que le devolverás su talismán a cambio del testamento. Cuando intentes robar al jugador, te atrapará una banda de salteadores que te llevará a su campamento. Una vez allí, habla con uno de ellos y dile que quieres unirte a la banda. Te conducirán hasta la gitana. Dale el calendario de diligencias y el reloj. A cambio, te devolverá el testamento.











Viaja a St. Quentin. Cuando los soldados te impidan continuar, lanza el melón al río y aprovecha el momento para introducirte en la taberna. Una vez dentro, habla con el posadero e invita al capitán a una botella de coñac. Da el pañuelo al poeta y coge el poema que escriba. Luego retorna a Rouen.

Usa la pértiga para trepar al balcón de tu amada. Léele el pañuelo y coge su perfume. Vuelve a la plaza del cuartel. Libera a la bruja con el jabón. Dale el perfume. A cambio te obsequiará con una pócima. Coge el plátano entre la fruta podrida y ve a París. En el paseo, debes cambiar la botella de vino por otra, dar esa botella a la vendedora de mimbre a cambio de una silla, canjear la silla por una barra de pan, dar el pan al vendedor de quesos, y el trozo de queso de éste cambiarlo por una rata frita. Entrega la rata y el plátano a Urchin. Como favor, él te llevará hasta el Chancellor. Pregunta al portero sobre la chica que ha entrado y coge su tarjeta de cita. Léela, ve hasta Notre-Dame y coge una pancarta de las que hay agrupadas junto a una puerta. Vuelve a Rouen.

Da la carta de presentación al padre de Juliette. Entra en la casa, habla con ella y dale las flores. No le gustarán. En la herrería compra las pinzas y úsalas para coger la llave que está tras la puerta en la que hay un hombre colgado. Abre la puerta, de modo que éste pueda descolgarse.

En la armería de Le Mans coge agua caliente en el cubo y mézclala con linimento de caballo, que se está en la herrería de Amiens. Ofrece el cubo de la mezcla al armero y toma la lima de acero. En el garito, enseña a los jugadores la carta marcada. Pinta de azul las flores de los establos.

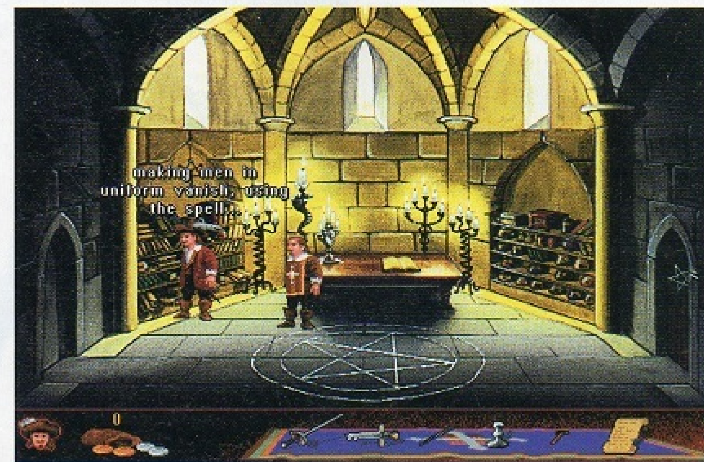






Regala las orquídeas falsas a Juliette y pídele que te lleve hasta el Chancelor. Dale el testamento. Vuelve a Rouen y lee la nota de la puerta de los cuarteles. Une la pancarta con el trozo de pértiga que tiene Henri e introduce el mantel en la cazuela con la sopa de la taberna. Dirígete a Le Havre y habla con el capitán. Corta y coge la cuerda del bote, tapa el agujero con el mantel y rema hasta la otra orilla.

Para entrar en el castillo haz lo siguiente. Observa el candelabro, de modo que se separe la vela del resto. Usa la vela con el cuchillo, que tiene Henri, e introduce éste en la cerradura. Utiliza la lima con el cuchillo para obtener una llave con la que entrar en el castillo. En la taberna responde al inglés hablando sobre el tiempo. Di a todo el mundo la contraseña hasta que encuentres al infiltrado. Pide un menú a la camarera y léelo. Vuelve con los mosqueteros y dale los planes de los ingleses al capitán. Regala la formula del *tempering* inglés al herrero que tiene un cubo de carbón. Coge el cubo y llénalo de carbón caliente. Vuelve a Rouen. Entra en el despacho del capitán, en el cuartel, y coge la bandera. Coge las medias del baúl de Juliette. Ve a la catedral y ata la cuerda a una antorcha. Cuando se haya ido el cardenal, coge la placa de metal. Entra en la finca del hombre al que descolgaste. Usa las medias, la bandera y la placa metálica para arreglar el navío. Abre la espita junto a la caldera, y a navegar.



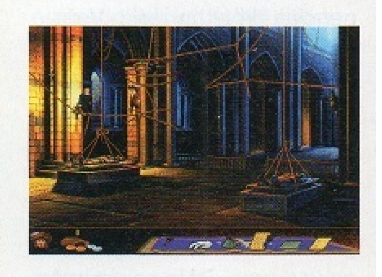
Dile al guarda del castillo que Henri le enseñará la entrada. Examina los bustos del salón, habla con Juliette y dale la poción de la bruja. Tras la diarrea, presiona la nariz de los bustos. Alimenta a los cocodrilos de la habitación secreta con la comida del saco. Coge la cadena con la espada y átala a la argolla y a una de las trampas. Cruza, escucha tras la puerta de la habitación mágica y entra en ella. Al retenerte el guarda, pídele que te deje leer. Un libro te enseña a hipnotizar. Pregunta la hora al guarda e hipnotízale con el reloj que te dé. Mira las jarras y lee el libro. Con la tiza del suelo reescribe el hechizo.

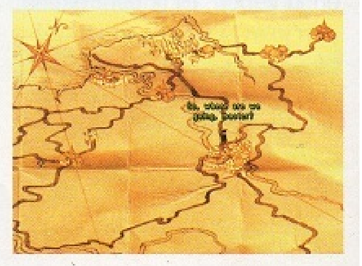
Has liberado Francia de los tiránicos hermanos De Guise.



A. J. Novillo







SOS MAIL



Como este mes no se nos ocurre ningún chascarrillo gracioso de esos que normalmente tanto os gustan, simplemente nos limitaremos a contestar a todas vuestras preguntas, aunque ya sabéis que de nosotros os podéis esperar cualquier cosa...

CLUB DE FANS

Me gustaría que pusierais una página en la que pudiéramos enviar nuestras direcciones para intercambiar cosas, crear clubs de fans, etc. Así podríamos mantener contacto entre los lectores de la revista.

TOMÁS REDONDO PÉREZ (MADRID)

Respuesta: Ocurre lo siguiente. En mi dilatada experiencia en revistas del sector (más de cuatro años ya) han existido muchas páginas de intercambios, ventas, etc..., pero siempre han dado al traste, ya que publicar direcciones y teléfonos suele causar más problemas de lo que parece, ya que siempre existen los típicos indeseables que utilizan estos datos para lo que no deben. Por ello siempre me negaré a una sección de este tipo. De todos modos, sí se pueden crear direcciones de clubs de fans como la que publicamos al final de esta respuesta. Si quieres montar un club de fans (por ejemplo de la revista), no tendré ningún problema en poner la dirección en estas páginas, pero no haré ningún otro tipo de mención a estos temas.

Continuando con la misiva, aquí tenéis una dirección de un club de Star Trek sito en Madrid que nos ha enviado uno de sus miembros:
Club de Star Trek de Madrid
Apartado de Correos 57095
28223 Pozuelo de Alarcón (Madrid)

PREGUNTAS VARIAS

¿Qué tal, "PCPlayeros"? Me gustaría preguntaros algo:
- En vuestra columna de Breves anunciabais un acuerdo entre Microsoft y diversas compañías del mundillo de los videojuegos para realizar conversiones de sus juegos. ¿Qué se sabe por el momento?
- ¿Cuándo saldrá Blood? ¿Promete?
- ¿Si en la caja de un juego pone que se puede jugar con *joystick*, se podrá jugar con un *pad*?

ALFONSO TEJADA RUIZ (Alcobendas, MADRID)

Respuesta: Vayamos por partes. Aquel anuncio se hizo por parte de Microsoft hace ya bastante tiempo, y la verdad es que ahora mismo no se sabe nada de sus resultados. Nuestras informaciones llevan hacia septiembre como punto en el que comenzarán a a llegar las sorpresas, tal y como pudimos ver en el E3 de Los Angeles, pero todavía no os podemos comentar nada.

Respecto a Blood, todavía está en una fase de preparación inicial, por lo que no hemos podido ver nada en movimiento, y hasta que estos juegos no se ven en marcha es imposible opinar sobre ellos. Normalmente, cualquier programa que funcione con *joystick*, funcionará con *pad*, siempre y cuando el programa permita calibrar.

PISTAS DE AUDIO

¿No estaría bien incluir en el CD-ROM pistas de audio o archivos de sonido de los juegos? Es un tema que me encanta, al igual que el del *manga*.

JAVIER ÁLVAREZ ESPINOSA (MADRID)

Respuesta: La idea es muy buena, y ya la habíamos pensado, pero el problema es que las compañías de videojuegos no suelen dar autorización para este tipo de actividades, ya que estas melodías se encuentran sujetas a las leyes del *Copyright*, con lo que hay que pagar derechos a sus autores.

E.C.T.S.

He visto vuestro reportaje sobre el E.C.T.S. del número 12, y me gustaría que me dierais información sobre cómo puedo ir a uno de estos eventos, ya que me interesan muchísimo.

Juan Jose Planells Vergara (BARCELONA)

Respuesta: Acudir a una de estas citas sale bastante caro, en primer lugar, y no nos referimos únicamente al viaje y la estancia en hotel. Además, debes tener en cuenta que si no posees una invitación de profesional te saldrá por cerca de unas 30 libras la entrada (unas 6.000 pesetas al cambio actual).

De todos modos, si realmente estás muy interesado, te informaremos de que el próximo E.C.T.S. se celebrará en Septiembre y, como siempre, en Londres.

Sin embargo nos mencionas en tu misiva que tienes 14 años, y la edad mínima para entrar en la feria es de 18. Aun así, a menudo se logran "colar" unos cuantos tiernos infantes como tú, pero sólo si sus padres trabajan en el sector. De modo que no tienes más que convencerles para que se dediquen a las actividades lúdicas, en primer lugar, y, en segundo lugar, para que te costeen una estancia de unos días en la ciudad de la niebla.

¡PLANTEANOS LO QUE DESEES!

Cualquier duda, cualquier inquietud... (siempre dentro de un orden: esto no es un consultorio psicológico), intentaremos solucionaroslas desde esta página que tanto os gusta, y que tanto exito tiene entre los lectores de la revista. Esperamos vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas. Enviadlas a la siguiente dirección:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

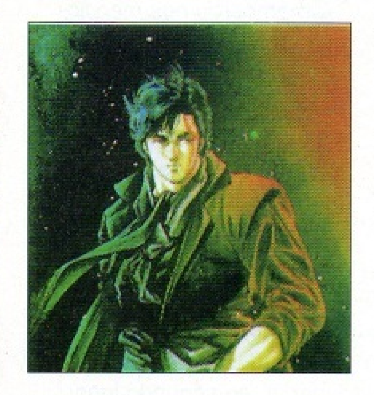
漫 MANGAMANIA

CITY HUNTER 3

Distribuidor: CARTOONIA

La tercera entrega de las aventuras de "Coque" Saeba incluye tres capítulos de la serie original. Como siempre, nuestro detective privado favorito sólo trabaja para clientes femeninas, tal y como demuestra en *La niña del columpio*, *Un blanco perfecto para una belleza* y en *La reina del juego*. Todas estas cintas se basan en el excelente trabajo de Tsukasa Hojo





y mantienen todo el sabor del manga original. En nuestro país es distribuido por Norma Ediciones, y por fin podemos agradecer que por el mismo precio nos ofrezcan una cinta mucho más larga (90 minutos) lo cual nos hará disfrutar plenamente de una tarde de diversión con el peculiar detective "Coque" Saeba.

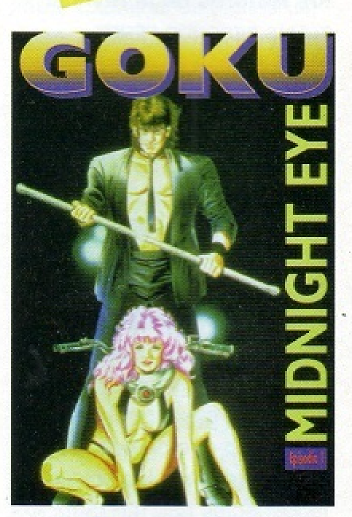
GOKU MIDNIGHT EYE

Distribuidor: MANGA VIDEO



Tokyo 2014. Goku Furinji es un ex-policía, actualmente detective, privado que recorrerá una ciudad desecha por la depravación para averiguar la causa de los misteriosos suicidios de sus ex-compañeros del cuerpo policial. En su camino se enfrentará a los más extraños monstruos.

Del director de *Wicked City* y *Ninja Scroll*, nos llega una de las series que le han encumbrado en Japón, aunque a decir verdad no entendemos por qué. La calidad de dibujo de esta producción no se puede comparar con la de los títulos anteriormente mencionados, y la historia se hace repetitiva y carece de gracia. Si eres un gran aficionado al *manga* y te tragas todo lo que te echen, adelante, pero si no lo eres

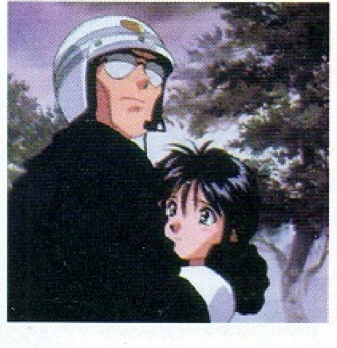


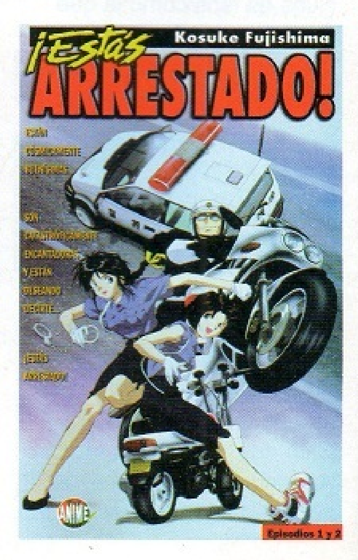
reserva tu dinero para cualquiera de las otras dos películas que están comentadas en esta misma página.

¡ESTÁS ARRESTADO!

Distribuidor: ANIME VIDEO

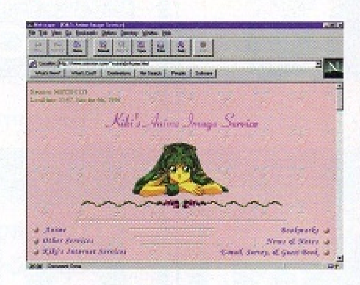
Las mejores policías de carretera de todo Japón son las agentes Natsumi y Miyuki. Ambas acaban de entrar en el Cuerpo y deben enfrentarse a toda una serie de curiosos personajes en su reto por defender los derechos de los ciudadanos. Basados en el famoso cómic de Kosuke Fujishima (del cual comentamos unas páginas *manga* en Internet en nuestro número 7), el primero de los dos capítulos que incluye la cinta es el de presentación (en él se conocen las protagonistas), mientras que el segundo ya nos lleva a una historia completa, *El Rally Tifón de Tokyo* donde un corredor de rallies recorre la capital nipona en una noche de tormenta. Por fin llega manga actual en vídeo por estos lares.





PÁGINAS MANGA EN INTERNET

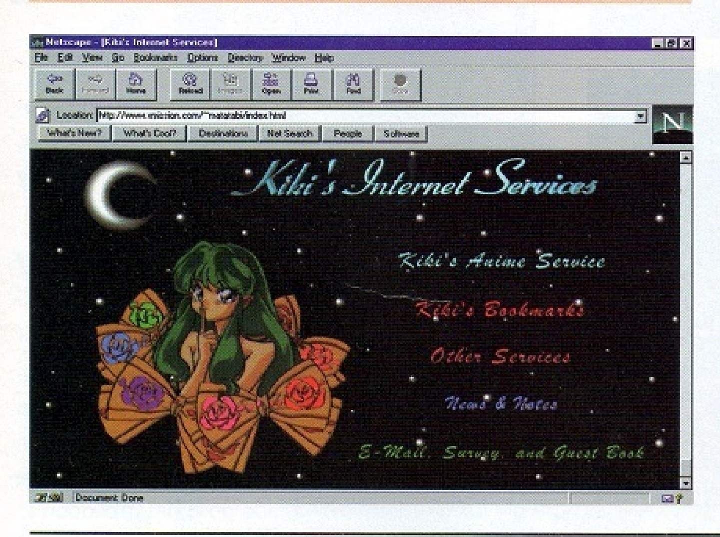
Este mes nos hemos superado. Por fin hemos encontrado la página web definitiva relacionada con *manga*. En Kiki's Internet Services encontrarás todo lo que quieras saber sobre cualquier serie, sea conocida o desconocida para el publico occidental.



Además, la biblioteca de imágenes es impresionante. Así, hemos llegado a encontrar imágenes JPEG de 1,5 Mb, es decir, 5 Mb sin comprimir, con lo que su calidad, como podrás suponer, es impresionante. Por otra parte, encontrarás fórums de conversación con otros aficionados (por supuesto, son en inglés), además de una página repleta de enlaces con otras páginas relacionadas con el tema. Por otra parte, están organizando un concurso. En fin, no falta de nada. Si quieres más información, no dudes en conectarte rápidamente a esta página.



Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes la dirección de las mismas dentro de la red Internet:
http://www.xmission.com/~matatabi/index.html





GANADORES CONCURSOS GABRIEL KNIGHT 2 Y D

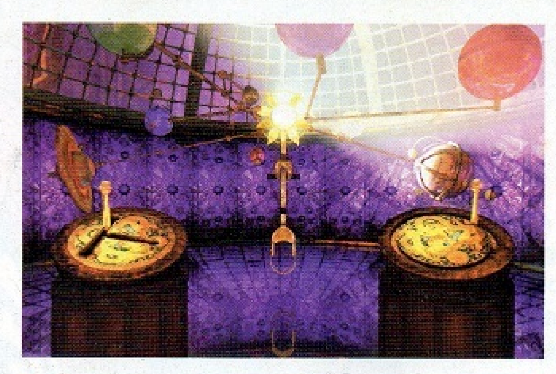
Aquí tenéis la lista de ganadores correspondientes a los concursos Gabriel Knight 2 y D (ambos pertenecientes al número 10 de la revista). Felicidades a todos los ganadores, y los restantes no dudéis en seguir participando en cualquiera de los concursos que de vez en cuando os ofrecemos.

- **Ganadores Gabriel Knight 2:**
  - **1er Premio: Jaime Díaz Villa (Móstoles, MADRID)**
  - **2º Premio: Susana Gallardo Sanz (BARCELONA)**
  - **3er Premio: Javier Fernández Hernández (SORIA)**

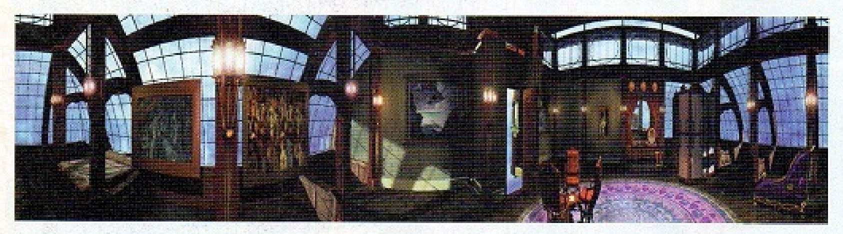
- **Ganadores Concurso D:**
  - **Antonio Sanmartín Barbate (Fuengirola, MÁLAGA)**
  - **Javier Pérez Ortas (MADRID)**
  - **Nuria Ramírez Barceló (CASTELLÓN)**
  - **José Luis Rodríguez Hernández (MADRID)**
  - **Carlos Marcos DePedro (Jaca, HUESCA)**
  - **Carlas Romeu Mayo (LLEIDA)**
  - **María de la Encarnación González Rua (ZAMORA)**
  - **Antonio Rojas Beddau (Getafe, MADRID)**
  - **Juan Romero Torreblanca (SEVILLA)**
  - **Eva María Lorca (VALENCIA)**

PRÓXIMO MES

Zork Nemesis es la última aventura de la compañía Activision, basada en la exitosa saga *Zork*. Estas aventuras, que en su día no eran más que conversacionales (es decir, con sólo texto) han avanzado una auténtica barbaridad. En la actualidad incluyen gráficos fotorealistas y escenas de vídeo digitalizado. Diseñado tanto para el Sistema Operativo DOS como para el entorno Windows 95, este programa promete ser uno de los bombazos de la temporada que se avecina.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid
Tfno. (91) 5192353

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

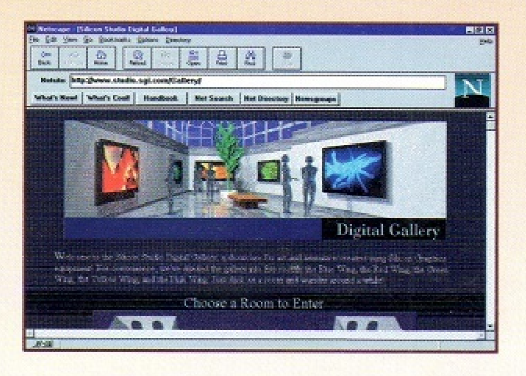
VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

INTERNET





Por fin a la venta el 1^er^ Directorio Internet



Por sólo 1.995 Ptas.

ABETO EDITORIAL

Solicita INTERNET DIRECTORIO enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* de 9 a 14 y de 15:00 a 18:00 o por Fax: (91) 661.43.86

Deseo que me envíen: ☐ **INTERNET DIRECTORIO por 1995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos..Domicilio..

Población..C.P ....Provincia..

Teléfono ....F. de nacimiento....................Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Contra-reembolso

☐ Giro Postal nº..de fecha........................

☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ CADUCA ☐☐ ☐☐

Firma ,

ABETO EDITORIAL

Rellena este cupón y envíalo a:
ABETO EDITORIAL
C/ Aragoneses, 7.
28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

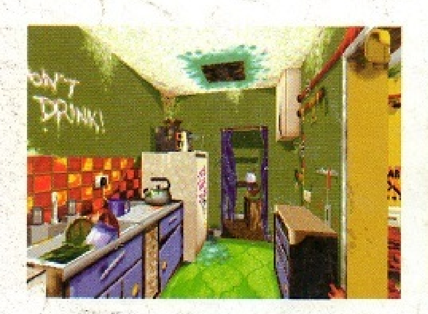
CIVILIZATION 2

En esta interesante demostración para Windows, podrás ver el funcionamiento del programa, además de vídeos de presentación y escenas que encontrarás cuando juegues con el magnífico producto final.

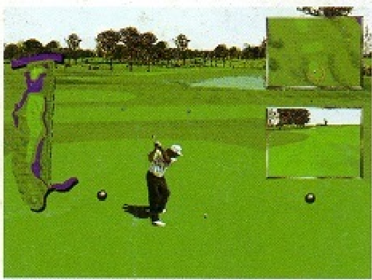








NORMALITY El último juego de Gremlin es una auténtica "gozada" gráfica. Esta demo te permitirá adentrarte en la desordenada habitación del peculiar protagonista.



PGA EUROPEAN TOUR Los mejores jugadores europeos del mundo del golf se encuentran reunidos por primera vez en un excepcional programa deportivo.



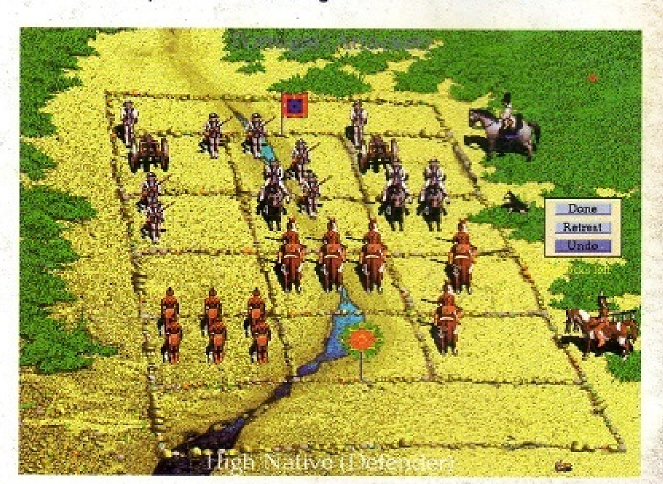
DUNGEON KEEPER La nueva producción de la compañía Bullfrog tiene una "pinta" excepcional. Se desarrolla en una tétrica mazmorra que tú debes dirigir.

ADEMÁS...

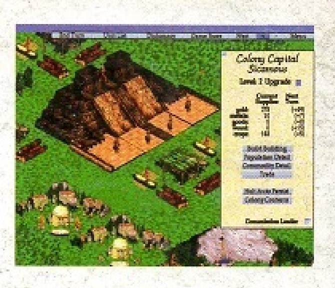
ARCADE AMERICA
RENEGADE 2
UNNECESARY ROUGHNESS
EARTHSIEGE 2
CHRONICLES OF THE SWORD
SILENT THUNDER
EARTHWORM JIM 1&2
FAST ATTACK

SHAREWARE





CONQUEST OF THE NEW WORLD



Si quieres lanzarte a la conquista del Nuevo Mundo, esta demo te permite empezar por visitar una pequeña isla, además de enseñarte cómo funciona este programa, lo cual te ayudará mucho cuando compres la versión final de nuestro *Megagame* del número.